

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Matheus Bertolini

As Extremidades de *Thirteen Reasons Why*: Suicídio é comunicação?

Juiz de Fora

2020

Matheus Bertolini

As Extremidades de *Thirteen Reasons Why*: Suicídio é comunicação?

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Competência Midiática, Estética e Temporalidade.

Orientador: Dra. Soraya Ferreira

Juiz de Fora

2020

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Bertolini, Matheus.

As Extremidades de Thirteen Reasons Why : Suicídio é comunicação? / Matheus Bertolini. -- 2020.
121 p.

Orientadora: Soraya Ferreira

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020.

1. Ecossistema Comunicacional. 2. Extremidades. 3. Fluxo. 4. Netflix. 5. Thirteen Reasons Why. I. Ferreira, Soraya, orient. II. Título.

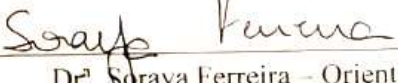
Matheus Bertolini


As Extremidades de *Thirteen Reasons Why*: Suicídio é comunicação?

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Competência Midiática, Estética e Temporalidade.

Aprovada em 31 de agosto de 2020

BANCA EXAMINADORA


Dr^a. Soraya Ferreira – Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora


p/ Dr^a. Teresa Neves
Universidade Federal de Juiz de Fora


p/ Dr. Felipe Castellani
Universidade Federal de Pelotas

Dedico este trabalho à vida!

AGRADECIMENTOS

Sinto-me honrado por acreditar que sou porta-voz dessa temática e, por isso, dedico este trabalho às vítimas do suicídio e aos respectivos sobreviventes. Por mais generalista que possa ser, a vida de todas essas pessoas foram lembradas por mim no decorrer deste estudo. Que minha voz ecoe pela importância de suas existências e que as pessoas que terão acesso a este material lutem pela valorização da vida.

Agradeço aos eventos de que pude participar e onde fui recebido tão bem, principalmente, as iniciativas compreendidas na campanha do Setembro Amarelo. Dedico este trabalho a quem destina seu tempo para salvar vidas e pesquisar fortemente a temática do suicídio. Obrigado ao CVV e à Vita Alere pelos trabalhos e conteúdos que realizam, pois sem essas iniciativas minha trajetória teria sido ainda mais árdua.

Agradeço ao apoio da minha família, em especial minha mãe Rejane e irmã Monyanna, que lutaram e confiaram nessa escolha que fiz. Aos amigos que sempre foram presentes e disponíveis para ouvirem sobre a evolução do meu trabalho, meus sinceros agradecimentos. Mariana, Carla e Carolina, nós seguiremos conectados pela amizade.

Aos amigos de pesquisas, obrigado por motivarem uma construção coletiva em um espaço da Pós-Graduação. Meus agradecimentos à toda turma de mestrado (em especial Isabela, Carla e Aline), a Luiza Mello, que foi uma verdadeira dupla, e a Lizandra, que confiou em mim para momentos importantes de sua carreira.

Nesses 7 anos de UFJF, uma parceira comprou minhas ideias e mostrou que jamais estaria sozinho. Minha orientadora, Soraya, tornou-se uma referência não só bibliográfica, mas para a minha vida. Obrigado por todas as oportunidades que confiou a mim e pela história que me ajudou a escrever. Além disso, meus agradecimentos ao grupo Conexões Expandidas, de cujo trabalho tenho total orgulho, bem como das pessoas que pude conhecer nele.

À banca que contribuiu para esta defesa, Teresa Neves, uma grande inspiração e reflexo de carinho, e Felipe Merker, um verdadeiro artista em suas ações e pensamentos.

Por fim, mas não menos importante, gostaria de nomear este estudo como Caique Octávio Roque. Uma homenagem para toda a turma com que tive oportunidade de me conectar no estágio docente. Sou muito orgulhoso por todos vocês e em especial ao Caique, que faço questão de usar na minha voz, pesquisa e afeto como uma força para que suas dores e, também, felicidades jamais sejam esquecidas.

Meu trabalho firma um compromisso de que, enquanto houver vida, há esperança.

Obrigado, UFJF.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – (Brasil) CAPES – Código de Financiamento 001.

“Penso que se não há explosão haverá implosão e o suicídio é uma explosão implosiva, pois o algoz é a mesma pessoa que a vítima.” (FUKMITSU, 2016, p. 213).

RESUMO

O consumo *streaming*, que em português recebe o nome de fluxo de mídias, está cada vez mais consolidado. A Netflix segue esse tipo de distribuição em seus conteúdos. Desde 2011 no Brasil, atualmente a plataforma já possui um alcance por todo o globo. Seus títulos originais tornaram-se um grande diferencial para a dinâmica comunicacional inserida nesse ecossistema pós-convergência midiática. São obras exclusivamente digitais, acessadas estritamente pela assinatura do usuário a uma determinada mensalidade, além da necessidade da internet para a execução. Neste trabalho, apresentamos uma leitura crítica a partir dos vetores das Extremidades aplicadas ao título original juvenil *13 Reasons Why*, além da breve sistematização da Gestalt Terapia. Nosso objetivo é inserir na leitura crítica uma perspectiva sensória e subjetiva ao contexto da tecnologia, da saúde mental, da dinâmica comunicacional e do suicídio (centralidade da narrativa seriada analisada). Por essa ótica, fizemos o percurso crítico analítico da série a partir da desconstrução, da contaminação e do compartilhamento desse título e a convergência presente em linguagens, experimentos e performances em total simbiose entre a comunicação e o suicídio. Verificou-se que estamos diante de um acréscimo cognitivo entre os múltiplos fatores interferidos pelos agentes bióticos e abióticos sobre esse sujeito usufruidor, conexões que se expandem, linguagens hibridizadas e fluxos que emergem. A partir disso, a série em análise materializa-se para uma discussão centrada na necessidade de novos espaços para diálogo, o desenvolvimento de competências críticas para leitura e escuta, além de buscar em locais limítrofes da marginalidade a luz de uma temática tabu para uma pesquisa traduzida pela transdisciplinaridade.

Palavras-chave: Ecossistema Comunicacional. Extremidades. Fluxo. Netflix. *Thirteen Reasons Why*.

ABSTRACT

Streaming consumption, which in Portuguese is called *fluxo de mídias*, is increasingly consolidated. Netflix follows this type of distribution in its content. Since 2011 in Brazil, the platform currently has a reach across the globe. Its original titles became a great differential for the communicational dynamics inserted in this post-media convergence ecosystem. They are exclusively digital works, accessed strictly by the user's subscription at a certain monthly fee, in addition to the need for internet for execution. In this work we present a critical reading from the Extremities vectors applied to the original juvenile title 13 Reasons Why, in addition to the brief systematization of Gestalt Therapy. Our objective is to insert in the critical reading a sensory and subjective perspective to the context of technology, mental health, communication dynamics and suicide (centrality of the serial narrative analyzed). From this perspective, we made the critical analytical path of the series from the deconstruction, contamination and sharing of that title, and the convergence present in languages, experiments and performances in total symbiosis between communication and suicide. It was found that we are facing a cognitive increase between the multiple factors interfered by biotic and abiotic agents on this user subject, expanding connections, hybridized languages and emerging flows. Based on that, the series under analysis materializes for a discussion centered on the need for new spaces for dialogue, the development of critical skills for reading and listening, in addition to looking in places bordering on marginality for the light of a taboo theme for translated research transdisciplinarity.

Keywords: Communicational Ecosystem. Ends. Flow. Netflix. Thirteen Reasons Why.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

13RW	Thirteen Reasons Why
CVV	Centro de Valorização da Vida

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	ECOSSISTEMA COMUNICACIONAL DIGITAL.....	16
2.1	ENTRE ECOLOGIAS E ECOSISTEMAS.....	32
2.2	NETFLIX: SEE WHAT NEXT.....	36
3	FLUXO AUDIOVISUAL.....	40
4	ANÁLISE: AS EXTREMIDADES DE <i>13 REASONS WHY</i>.....	72
4.1	DECONSTRUÇÃO OU RECONSTRUÇÃO?.....	83
4.2	CONTAMINAÇÃO: A LINGUAGEM DO CORPO E AS METÁFORAS ADOLESCENTES.....	88
4.3	O PODER DO COMPARTILHAMENTO.....	97
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	108
	REFERÊNCIAS	119

1 INTRODUÇÃO

A temática central a que visamos trabalhar neste estudo está inserida nas séries, ou seja, produtos audiovisuais que possuem uma narrativa fracionada em episódios. Direcionando mais o nosso estudo, iremos focar nossos olhares para o formato seriado que habita exclusivamente o ecossistema comunicacional digital, ou seja, que só existe e é consumido através do uso da internet. Além disso, é preciso atribuímos um criticismo sobre o consumo de materiais audiovisuais, para que tenhamos em mente a reflexão necessária sobre as competências que precisamos construir na produção e no consumo de conteúdos digitalmente acessados.

Para tal, a inserção do sujeito em diferentes instâncias é fundamental para que consigamos diagnosticar os agentes que são capazes de interferir nessa construção semântica estabelecida entre produto e consumidor. Acreditamos que existem linguagens e fluxos emergentes e uma performance propícia para a expansão das conexões, todavia é imprescindível localizarmos a subjetividade e a psicologia com o intuito de uma compreensão, mesmo que breve, dos multifatores que coabitam sincronicamente a comunicação e a vida humana.

A escolha do objeto partiu de uma análise exploratória na Netflix. A plataforma foi disponibilizada no Brasil em 2011 e, após sua chegada, houve a popularização do formato *streaming* e a reconfiguração do formato de consumo de materiais audiovisuais. Tal análise mencionada iniciou-se com um projeto de iniciação científica na Universidade Federal de Juiz de Fora intitulado “Netflix: a nova televisão?”. Esse estudo tinha como objetivo um mergulho por mares ainda em descobrimento. A partir dessa participação do usuário nesse *habitat*, direcionamos olhares e estudos para as séries originais da plataforma, que, naquele momento, estavam em ascensão.

As obras que recebem esse selo de Original Netflix tornaram-se relevante para a nossa pesquisa. Tratam-se de conteúdos audiovisuais que estão exclusivamente disponibilizados pela provedora e para seu acesso é necessária uma assinatura. Estamos falando de filmes, séries, documentários, entre outros produtos, que só conseguem ser consumidos quando o sujeito passa a ser parte dessa plataforma como um usuário/espectador.

As características seriadas nesse formato original também foram motivos para a escolha do material. As séries passaram a ter menos episódios e, na maioria dos títulos, a distribuição de todos os capítulos ocorre de uma única vez. Essa estratégia passa a ser considerada um fomento para a permanência do sujeito na plataforma, fazendo com que ele

esteja envolvido com um percurso estético propício para as maratonas, que consiste em assistir tudo de uma única vez ou, ao menos, mais episódios em sequência.

A presença dos jovens no uso da internet sempre foi perceptível e notório, e na Netflix isso não seria diferente. Entre tantos títulos originais que a plataforma disponibilizou para a escolha do nosso objeto, o recorte escolhido por nós foi “Adolescente” - em inglês *Teen*. Paralelamente a isso, em 2017 (ano que iniciávamos a pesquisa), o dicionário de Oxford escolheu a palavra *youthquake* como a palavra do ano. *Youthquake* é uma mistura das palavras “youth” com “earthquake”, em tradução livre “terremoto jovem”.

Na junção desses dois argumentos - jovens habitando os espaços conectados com o impacto que a juventude é capaz de propiciar à sociedade - encontramos a série *Thirteen Reasons Why* como uma materialização que expressa comunicativamente essas características. Essa mudança cultural, política, social e psicológica é evidente na narrativa da série escolhida. Jovens atores interpretam personagens também jovens com seus dilemas e metáforas adolescentes tipicamente retratados em produções norte-americanas do ensino médio.

Em meio aos assuntos e dilemas construídos pelos estereótipos escolares e mundialmente divulgados, a temática retrata uma situação sensível sinalizada pelo tabu e marginalizada por abordagens errôneas em emissores comunicacionais. Estamos falando do suicídio e de como falar sobre esse ato pode interferir nesse terremoto, por vezes cessando a força de muitos jovens que se sentem motivados a repetirem o ato, mas, por outro viés, fomentando o diálogo e potencializando a voz dessas pessoas para que movimentem ainda com mais força um terremoto de mudanças, cujo epicentro segue sendo os jovens.

Thirteen Reasons Why segue minhas pesquisas acadêmicas desde a referida Iniciação Científica. Gosto sempre de pontuar que a série me escolheu para servir de porta-voz sobre o assunto e ocupar um espaço de pesquisa voltado para a comunicação com um objetivo de discussão e apropriações transdisciplinares sobre o tema. Esse estudo inicial, exploratório e de mapeamento da Netflix, foi fundamental para o descobrimento da série e os futuros desdobramentos que ela teria sobre minha trajetória acadêmica e pessoal. Na monografia, apresentada em 2017, analisei a intermedialidade contida no título. Desde então, venho me envolvendo cada vez mais com cada material que se origina desse conteúdo, desde o livro (gênese literária do título), série, documentário, redes, produtos de conscientização e, até mesmo, outras plataformas, canais, produtores de conteúdos que não são vinculados à Netflix, mas que usam da série como um autofalante de maior alcance para a temática do suicídio, como, por exemplo, o Instituto Vitta Alere, o CVV, entre outros.

A assimilação entre um produto ficcional com a motivação pelo ato do suicídio é resultante do Efeito Werther, considerado para a Psicologia um ato de indução e repetição. Nesse sentido, analisamos nesta pesquisa os inúmeros fatores que já são trabalhados como avanços comunicacionais encontrados na tecnologia, na sociedade, na cultura, mas destacando sempre que possível os agentes mentais e a subjetividade como características ecossistêmicas e existenciais presentes nas dinâmicas e nos processos comunicacionais.

Investigamos como a Gestalt Terapia poderia inserir-se nos efeitos da convergência midiática e nos possíveis desdobramentos pós esse fenômeno. Esse tipo de leitura foi acrescido a esta pesquisa para que não percamos de vista que o objeto está inserido dentro de um sistema macroestrutural que atravessa a temática da saúde mental e dos estímulos para o suicídio. A série escolhida retrata visualmente 13 motivos pelos quais a protagonista Hannah Baker tira a sua vida e, para isso, o estudo se apoia na estética para a construção do sujeito, fluxo e espaço conectivo, mas busca nessa fundamentação as características que constroem a experiência individual e devir do sujeito, levando em consideração os impactos externos e internos para atribuir o “aqui e agora” dessa ação e reação comunicacional.

A partir disso, através de *13 Reasons Why*, digital e com alcance global, de que forma podemos relacionar a comunicação como sendo um desses agentes responsáveis em meio aos multifatores ligados ao suicídio? Isto é, como a “evolução” desse sujeito diante da reconfiguração do fluxo audiovisual reage a um produto como uma série adolescente? Qual é o *habitat* digital em que estamos inseridos e como ele por si só já se torna uma interferência psicológica? De que forma a Netflix reagiu para dialogar de maneira positiva com as diferentes cisões que se colocam perante a temática para não servir de gatilho ao comunicá-la em um produto seriado original?

O estudo da hibridização das linguagens é fundamental para toda a pesquisa, principalmente para o objeto escolhido, uma vez que estamos falando de uma obra que emerge a partir de um produto literário, fixo, cujo fluxo é estabelecido estritamente pela leitura. A série surge como uma expansão dessa narrativa, atribuindo vertentes de outros suportes para o desempenho materializado mediado por recursos diferentes da escrita. O suporte do qual faz uso torna-se um dos resultados da convergência midiática. A reunião dessas linguagens e a mescla onipresente delas lançam luz para um fluxo que é dinâmico, conectivo e não mais fixo, mas de difícil captura e grande volatilidade.

Para tanto, é importante ressaltarmos que nossa pesquisa não visa a nenhum diagnóstico ou caracterização da série quanto sua positividade ou negatividade ao ser

consumida. Nosso objetivo é propor uma leitura crítica sobre ela e um espaço para a reflexão e urgência do diálogo.

As hipóteses, baseadas nessa leitura crítica da série *Thirteen Reasons Why* e a percepção da subjetividade e do avanço tecnológico, são: 1) as linguagens híbridas inseridas nos produtos audiovisuais possuem potencialidades comunicacionais para expandir conexões, perpassar por inúmeros fluxos, propagar conhecimento e desenvolver o criticismo dos espectadores? e 2) essa leitura, por sua vez, é embasada em um aprendizado que não segue retido nas salas de aula padrões e na relação professor-aluno, sendo construída por um fruir personalizado, artificialmente inteligente e com um sujeito ativo na participação de novos conteúdos?

Para responder a essas perguntas não iremos nos ater a nenhuma das temporadas da obra escolhida para a análise, mas sim a uma concepção embasada no título em uma escala macro. Para tal, vamos trazer passagens de alguns capítulos para ilustrar os fundamentos e o percurso analítico escolhido. Essa tratativa em uma ótica mais ampliada é o principal recorte que nos interessa, pois consiste em seu alcance global, a temática do suicídio e como as performances são tratadas. Interessa-nos defender neste trabalho a ideia de que o suicídio é um ato comunicacional, embora a comunicação não precise ser tratada como um ato suicida.

A metodologia desta pesquisa é dividida em um percurso de revisão bibliográfica e uma leitura crítica nomeada como Extremidades por Christine Mello (2008). Esse diálogo é construído para que associemos a série aos campos videográfico e artístico. Uma sinergia complexa que dispõe diferentes camadas em sua construção transcende a ideologia separatista entre produto e consumidor, combinando isso em uma nova ligação simbiótica que converge tecnologia, sociologia, psicologia, subjetividade e as formas possíveis de consumir, produzir e performar nesse ecossistema.

Essas extremidades traduzem algumas especificidades contemporâneas que nos interessam por não buscar análises de maneira conclusiva. São leituras que promovem o deslocamento e as inúmeras interseções entre a arte, a comunicação e o sujeito, que daqui a diante iremos tratar como sujeito sofrimento, para localizar ainda mais essa persona no contexto da temática do suicídio. São muitas conexões possíveis, desdobramentos e áreas limítrofes que permitem a migração das narrativas em um contexto de avanços mentais e tecnológicos.

Esses possíveis caminhos nos colocam em um lugar de transições e movimentos. Essa leitura cria redes que buscam dar maior clarividência às ações e reações da subjetividade

poética da comunicação seriada que a desconstrução, a contaminação e o compartilhamento tornam tangíveis.

O primeiro capítulo tem como objetivo a contextualização do ecossistema comunicacional digital em que estamos inseridos. Essa perspectiva coloca valores excludentes da separação, ou seja, o maior sentido de “evolução” atribuído a esse cenário está incluído na total conexão estabelecida entre todos os canais de comunicação possíveis. Estamos falando de fatores bióticos e abióticos que habitam sincronicamente o mesmo *habitat*, que desempenham uma complexidade por esses inúmeros interagentes possíveis atuando sobre determinado canal ou sujeito.

A Netflix, nesse capítulo, é contextualizada a partir do seu modelo de negócios, da historicidade da empresa e dos rumos que a plataforma vem tendo em diferentes valores temporais e, acrescentamentos, tecnológicos. Para isso, relacionamos os conteúdos originais seriados da Netflix com diferentes linguagens e, conseqüentemente, com diferentes sujeitos.

Já entendida a compreensão das ecologias comunicacionais digitais no sistema hiperconectado contemporâneo, adentramos o segundo capítulo com a concepção de fluxo. Para isso, nosso percurso inicia-se com o objetivo de compreender diferentes perspectivas e reflexões teóricas nos sentidos unilateral, bilateral e cognitivo atribuído ao fluxo. Simultaneamente a isso, nosso intuito aqui é inserir as produções audiovisuais como agentes interferentes no consumo. Dessa forma, começamos a traçar os diferentes sujeitos que habitam os fluxos anteriormente mencionados até atingirmos o estágio de sofrimento, relacionando mais uma vez à Gestalt Terapia as dimensões do suicídio.

Na seção seguinte, apresentamos o percurso crítico analítico e iniciamos a leitura crítica a partir das extremidades. Para essa análise, usaremos momentos específicos da série que englobam a construção da narrativa e dos personagens, como, por exemplo, o episódio do estupro, a cena de suicídio e a própria formação subjetiva das dores que foram atribuídas a Hannah Baker.

A desconstrução é atribuída, neste estudo, ao caráter da série ao tomar forma de sua existência. Estamos falando de técnicas, estratégias e munições que são concebidas ali para a fruição desse usuário/espectador/produtor/internauta, como, por exemplo, o livro, o documentário e outros materiais que se somam a essa perspectiva. A contaminação abrange as diferentes linguagens que se fundem ou originam novas emergências comunicativas. São elementos que, ao serem combinados, elevam o valor performático do sujeito e traz à cena diferentes nuances da existência humana e os multifatores aplicados à valorização da vida. O compartilhamento, por sua vez, evoca com maior afinco as redes sociais digitais e o valor

propagável desse material analisado, originando, inclusive, novos contextos e conteúdos para ele.

Com essa sinestesia atribuída à série e à temática, a análise nos coloca em um lugar de desconforto, culturalmente falando. Tratamos do suicídio e do seu valor de exteriorização. Assim, traduzimos o autoextermínio como um ato também comunicacional. Ressaltamos as práticas comunicacionais atreladas ao suicídio a partir da série e questionamo-nos sobre a real importância de falarmos abertamente sobre a temática, além de caminhos possíveis para uma alfabetização crítica que seja capaz de instruir e salvar vidas.

2 ECOSSISTEMA COMUNICACIONAL DIGITAL

Ao colidirmos com o cenário contemporâneo da comunicação digital, perguntamo-nos o que está por vir nas práticas sociais e tecnológicas. Para essa indagação busco referência na metáfora do sujeito e do rio, de Heráclito de Éfeso. Nenhum homem é capaz de banhar-se duas vezes no mesmo rio... pois na segunda, ou nas demais vezes, o rio já não é o mesmo, nem tão pouco o sujeito. Enquanto isso, nós, sujeitos conectados, não conseguimos acessar a internet duas vezes da mesma forma, pois seu conteúdo já não é o mesmo, tão pouco os usuários, dados, imagens, vídeos, entre outros inúmeros contatos possíveis dessa correnteza.

Se esse rio carrega consigo uma história que será transferida ao aventureiro, a web carrega inúmeros artifícios e experiências que serão engendradas nesse usuário. Se o fluxo desse rio é capaz de carregar informações, vidas e um conteúdo liquefeito, o atual fluxo comunicacional instaurado pela web é capaz de ramificar-se por diferentes percursos e linguagens até desaguar nessa construção de um *habitat* digital.

A tecnologia de hoje já não é a mesma de ontem, as redes e os conteúdos ali dispostos agora não são os mesmos que aqueles já visualizados uma hora atrás, as mensagens enviadas já exercem um significado diferente do daquela junção de palavras segundos antes de as enviarmos, e assim por diante.

Alguns acreditam que a internet sempre foi a mesma, o que se alterou foram as tecnologias. Mas, se a técnica envolvida evoluiu, nós, usuários da internet, também não evoluímos? E, conseqüentemente, a internet, agora entendida como uma extensão da nossa existência, também não teria consigo evoluído? Ao pensarmos em evolução, a Seleção Natural de Darwin nos vem à mente. Tal seleção ocorre pela necessidade de sobrevivência e adaptação das espécies. Ora, cabe-nos aqui o exemplo da girafa. Tal animal esticou seu pescoço para a folha do alto alcançar e, assim, ter alimento. Essa espécie adaptou-se ao ambiente no qual está inserida, sobrevivendo com características mais adequadas para esse determinado espaço que sua comunidade estava vivendo.

Estiquemos nossos pescoços agora para alcançarmos novas perspectivas e funcionalidades dispostas no ambiente digital. A seleção natural passa a atingir os usuários da web que não compreendem o avanço múltiplo e semântico que estamos vivenciando. E não precisamos ir longe para enxergar esse contexto evolutivo.

Reparemos que a fração de tempo no contexto digital reduziu-se aos milésimos de segundos, ou até menos. A expressão “em um piscar de olhos” para o contexto da conectividade já tornou-se muito tempo de espera, por exemplo, para uma página que demora

carregar por completo. Tudo agora é imediato e instantâneo. As mensagens são interpretadas e respondidas antes de serem finalizadas. O ao vivo se tornou palavra de ordem e tudo passa a ser velho a partir do momento em que algo é postado. Não estamos mais em rios calmos, mas em corredeiras fortes, rápidas e imediatas pelas quais somos levados e, até mesmo, afogados com tantos conteúdos e dinâmicas fluidas. É preciso adaptarmo-nos.

A referida adaptação tornou-se uma via dupla: ora a web precisava evoluir, ora seus usuários precisavam acompanhar o avanço mencionado anteriormente por esse espaço conectado. A principal referência na qual iremos prender nossos olhares está inserida na diferenciação da Web em três estágios e, dessa forma, buscaremos nivelar tais momentos para o “fenótipo” que as diferenciam mais perceptivelmente: a dinâmica e a interatividade desses estágios.

A Web 1.0 marca o surgimento da internet. Seu nascimento. As boas-vindas para o que consumimos atualmente. Nesse primeiro degrau prevalecia um conteúdo estático, que, ao compararmos com o acesso que possuímos a partir dos anos 2000, parece até errôneo pensarmos em uma internet sem movimentação. Todavia, esse período iniciava a fomentação do *habitat* digital, ainda pouco povoado. A web ainda não era comumente acessada e havia poucos usuários inseridos nesses diretórios de *links* que surgiam a partir dali.

Nesse cenário ainda exploratório da cultura digital, predominavam usuários e funcionalidades mais técnicas atreladas aos reduzidos números de dispositivos que dispunham de redes. Os *sites* ainda “em construção” marcavam os territórios de empresas que já migravam suas linguagens e produtos para uma esfera midiática digital. Sob uma ótica ainda fechada, tal web era centrada em espaços militares e universitários, considerada para pesquisa e dados apenas.

Entretanto, seguindo um dos avanços e propósitos da internet, ao abrir-se e expandir-se para as necessidades das pessoas, as barreiras tornaram-se pequenos muros, os quais foram derrubados, e novas funcionalidades, ainda simplórias, alastravam-se pela sociabilidade humana e cultural de tal contexto. Assim, a comunicação passava a exercer um papel literal do termo. Seus usuários, ainda poucos, tinham funcionalidades equivalentes a cartas, com a chegada dos e-mails, a bibliotecas, ao compará-las com os buscadores, e a distinção entre um velho e um novo mundo, imbuído por muitos avanços e quebras de paradigmas e distâncias.

É inevitável, neste momento, pensarmos sobre a globalização. Estava ali, pela tecnologia e internet, a potencialização de um processo ocasionado pelas múltiplas integralizações e interpelações entre economias, mercados, culturas, povos, entre outros

fatores que, graças à web, reduziram as fronteiras e possibilitaram um novo território propenso para a convergência dessas percepções.

E nesse efeito da globalização poderíamos elencar inúmeras consequências, afinal variáveis externas passam a ter contato com agentes centralizados e transcritos por fricções no embate político x social. Estamos falando de reformas, privatizações, homogeneização cultural, xenofobia, nacionalismo, entre outros fatores que nos colocam em um acirrado conflito global, que também instaura-se através disso.

Se no primeiro momento a parte técnica prevaleceu como maior avanço para a digitalização da comunicação, na Web 2.0 surgia um foco adaptativo destinado à era social. Mesmo não sendo temporalmente demarcada tal transição, podemos aferir que a Web 1.0 obviamente evoluiu, porém não tanto quanto as demandas geradas pelos seus usuários. Carentes de mais espaços de trocas, participação e, até mesmo, criação, esse novo estágio permitiu que tais usuários não exercessem uma leitura estática frente aos conteúdos, e sim possibilitou um espaço propício para que conseguissem se inserir como sujeitos determinantes nessa dinâmica.

A Web 2.0 não se refere a uma substituição da Web 1.0, pelo contrário. Entende-se aqui uma metáfora de degraus, ou seja, o primeiro degrau é fundamental para atingirmos o segundo e, dessa forma, há um somatório dessas perspectivas. Refere-se, portanto, a uma atualização baseada em um conjunto de técnicas para o design, ferramentas, funcionalidades, e, conseqüentemente, a percepção desse usuário passa a se adaptar às novas camadas e demandas que estava necessitando para o seu pleno desenvolvimento enquanto usuário dessa era cada vez mais conectada.

Como ápice desses feitos, a interação e a participação ganham notoriedade e passam a englobar inúmeras linguagens e produções híbridas em sua estrutura. Acelera-se o processo dessa dinâmica, ao encontrarmos mais usuários e aparelhos conectados. Dessa forma, a 2.0 emerge com a intencionalidade de impulsionar esse ambiente online com mais dinamismo e a colaboração coletiva dos seus usuários.

Quebrava-se, nesse momento, o teor estático e inseria-se a mobilidade nas interações. Plataformas que tinha a internet como sua própria hospedeira começaram a ganhar notoriedade. Blogs e Wikis traduziam a vivência diária e o conhecimento coletivo para um cerne comum. A web é a plataforma da própria web. Novas redes surgem e, mais uma vez, iniciamos uma migração intensa de linguagens, fluxos e tecnologias.

Essa nova forma pela qual os usuários passam a encarar a internet prova que evoluímos concomitantemente com elas. Se, há algum tempo atrás, dizíamos que “iríamos

entrar na internet” (através da internet discada e dispositivos fixos), hoje em dia não conseguimos mais sair dela, tudo possui e é internet. Tim O'Reilly (2009), para o qual daremos crédito pela nomenclatura e pela ideologia da Web 1.0 e 2.0, acredita que a regra crucial para esse cenário é desenvolvermos espaços que se apropriem do que há de melhor utilizado pelas pessoas e, atrelado a isso, fomente a participação delas nessa dinâmica de tal modo que não podemos mais ignorar a presença do sujeito, afinal, ele quer entrar nesse rio de toda forma, pois torna-se uma dependência e necessidade estar em meio a essas águas movimentadas.

Há um ciclo retroalimentativo a respeito da temporalidade desse estágio. Ou seja, o valor temporal na Web 2.0 é percebido pela ótica de um efeito que o emissor obtém da reação do receptor à sua mensagem, e o mesmo ocorre no caminho reverso e cíclico. Dessa forma, a simultaneidade permite que fiquemos conectados constantemente, os produtos comunicacionais lançados consigam ser alterados, editados e melhorados o tempo todo e o usuário, sujeito ativo desse processo, agora participe dando sugestões, apontando os erros e aproveitando as melhorias constantes, inclusive, ao criar novos conteúdos.

Deveríamos designar o termo “transformação” como o principal sinônimo para o sentido e o impacto da Internet. Essa expressão traduz a metáfora do rio já mencionada e coloca-nos frente a frente com uma dupla direção: estamos indo ao encontro desse avanço transformador ou de encontro a ele? Ao passo das transformações tecnológicas, estamos caminhando ao ponto em que iremos nos encontrar em um determinado momento nessa evolução, ou viraremos nossas costas e passaremos a correr em direções antagônicas?

Que já demos passos largos, isso creio que já está notório até aqui. Mas será que acabou? Respondo-lhes refazendo outra pergunta: O que esperar do futuro? Se as máquinas, robôs, andróides, seres eletrônicos irão existir e habitar simultaneamente um espaço com os seres humanos, já me apresento aqui para eles: muito prazer. Todavia, não há como prever o que nos aguarda pela perspectiva evolutiva humana, robótica, tecnológica e da internet. Mas, para isso, engatinhemos ao futuro que já acreditamos habitar, um tempo demarcado pela presença da inteligência artificial de forma síncrona à existência humana. Seja bem-vinda, Web 3.0, carecíamos de mais evoluções.

Anunciamos o 3º estágio mencionado. Emerge esse termo em uma produção jornalística do *The New York Times*, como uma reação ao ambiente midiático digital. Há nesse patamar um grande salto de sinergia estabelecido entre os usuários e as funcionalidades programáticas. Entende-se nessa afirmativa um momento de combinação e amadurecimento de subníveis já enraizados pelas camadas anteriores. São eles: banda larga, difundida na 1.0;

mobilidade da internet, instaurada na 2.0 pela conectividade e pelo dinamismo dos recursos e aparelhos; e, agora, na 3.0, a tecnologia das redes semânticas, todas em sincronia.

A internet, atualmente, é conhecida como uma Web Sintática, ou seja, informações dispostas por palavras-chave, em grandes bancos de buscadores. Essa máquina interpreta esses dados e transfere como resposta a algo que cada sujeito tem como preferência em seu lastro digital. Os computadores apresentam as funcionalidades, respostas e informações e nós, seres humanos, precisamos interpretá-las, exercendo um filtro, uma escolha, diante do que nos é posto.

A partir dessa perspectiva, é crucial retomarmos uma das indagações já feitas. Nós, seres humanos, também evoluímos junto com a tecnologia, que, por sua vez, também interferiu no avanço da internet e no modo como a interpelamos em nosso cotidiano. A Web 3.0 não representa um futuro inédito, ou algo que está sendo previsto de forma visionária, mas consiste em uma organização sistemática entre dados e quem os interpreta, e não apenas isso, mas a simbiose existente entre as máquinas e aqueles que as manuseiam. Vale ressaltar que máquina, tecnologia ou mesmo inteligência artificial nesse estágio referem-se a todo e qualquer aparelho que possamos conectar nesses diferentes espectros divididos entre a internet e seus usuários, seja ele traduzido em smartphones, smart TVs e tantos outros dispositivos que ganharam esse prefixo *smart* para engendrar com mais afinco a inteligência nas funcionalidades que eles passam a assumir nessa era.

A fase 3.0 é a consequência de estarmos conectados 24 horas por dia nos 7 dias da semana. É a construção de um cenário que extrapola a interatividade humana e combina com os aparatos tecnológicos programáveis a existência comum na cultura digital. Somos únicos nesses espaços, porém não estamos mais sozinhos. A relevância de conteúdos é outro avanço chave desse momento: páginas levam em consideração todo o meu percurso e personaliza o meu fluxo informacional dispondo aquilo por que posso ter mais interesse. Por exemplo, se eu busco a palavra “sapato”, o buscador poderia me mostrar sapatos femininos e masculinos. Caso uma estilista já tenha feito um login em determinada rede que tem seu gênero identificado, páginas de moda, revistas, conteúdos direcionados ao público feminino, a Web 3.0 reconheceria tais preferências e por si só exerceria esse filtro para selecionar o que há de mais relevante para essa usuária.

Entendemos, portanto, que não estamos caminhando apenas em direção à Web Sintática, mas já podemos diagnosticar uma Web Semântica ou Inteligente, uma nova evolução da tecnologia que tem como objetivo reconhecer que as máquinas também são

“seres pensantes” capazes de interpretar códigos e decodificá-los para reconfigurar o percurso desse sujeito usufruidor. Cabe a nós, seres humanos, evoluirmos também nessa seleção.

A evolução da tecnologia por excelência, ou melhor, a transformação que assumiu nessas últimas décadas, está proporcionalmente ligada à elevação cognitiva da sociedade e, por conseguinte, à ativação dos usuários nesse espaço hiperconectado em constante mutação. O que vislumbra essa trama criada entre a parte técnica e essa experiência humana está justamente ligada no ponto em comum entre elas, onde não separamos mais a artificialidade digital da vivência compreendida no espectro social.

Essas camadas se misturam e nos transportam para a necessidade de inserirmos filtros e novas perspectivas para uma compreensão convergida dessas múltiplas interfaces e interações. Para adentrarmos nessa visão, a Cultura da Convergência proposta por Jenkins (2009) atua como um marco tecnológico, social, cultural e evolutivo nesse pensamento. Vale a ressalva de que, para este trabalho, interessa-nos pensar, também, em preceitos psicológicos, semânticos e subjetivos cujo impacto a arte audiovisual, ao combinar-se com a tecnologia, exerce na obra que discorreremos a seguir. Assim, cabe-nos a apropriação de suas reflexões para explicar e abraçar com afincos esses interesses para o estudo.

Jenkins propõe o conceito de convergência destinado às mídias e o poder imprevisível que essa reconfiguração gerou entre as linguagens e os formatos que emergiram a partir daí. Entende-se por convergência a qualidade de direcionamento a um objetivo ou ponto comum, nesse caso, é importante ressaltarmos que esse contexto migratório aconteceu de forma concomitante ao que já apresentamos da Web em seus diferentes estágios. De tal forma, os fluxos desses conteúdos, em ambas as conceituações, foram alterados para a inserção de novos produtos, em novas plataformas, com novas funcionalidades e, o mais crucial, interferindo no comportamento do público em diferentes meios e mensagens.

Essa remodelação tecnológica consiste no cruzamento entre as velhas e as novas mídias e, conseqüentemente, na resignificação da dinâmica comunicacional até então instaurada. Para tanto, acreditamos que se iniciava nesse contexto um cenário onde a esfera digital passaria a atuar em primazia. Dessa forma, novas estratégias, produções, distribuições, compartilhamentos e contaminações passavam a ser traçados, tendo em vista essa junção de múltiplas funcionalidades adaptando-se a um meio comum.

Tal paradigma da convergência proporciona à cultura digital a compreensão de que existe uma complexidade entre as interações ainda em decodificação, ao ponto de as mídias resignificarem conteúdos que, por sua vez, potencializam o público, que adiante mune-se de espaços propícios para as suas interações. Ou seja, a convergência não exprime a unificação

de pensamentos, meios ou um ponto estável entre tais fluxos, tal efeito emerge características como um conjunto de “protocolos” que se associam a práticas sociais, culturais e tecnológicas que compreendem uma evolução mútua e participativa.

Como já mencionado, cabe-nos expandir essa representação para o contexto cognitivo humano e suas fundamentações que embutem a existência humana e os sentimentos como, também, um paradigma técnico. O que queremos expor é que, vide o avanço dos meios e das mensagens, a subjetividade humana, ao receber e atuar nessas esferas, também sofre algum tipo de interferência, seja ela positiva ou não diante do engendramento de tais práticas. Se, para Jenkins, a convergência dos meios proporcionou um novo molde para as relações culturais, sociais, econômicas e políticas, precisamos pontuar como o mesmo efeito de convergência interferiu na saúde mental de seus usuários em relações introspectivas e interpessoais.

Esse pensamento convergente nos transporta para refletirmos sobre a contaminação de conteúdos ofertados pelos dispositivos atuantes nos diferentes estágios da web já apresentados. Tal valor é de total apreço para Christine Mello (2008), autora de cujas reflexões e análises iremos nos apropriar ao caminharmos para o cenário da crítica de vídeo. Assim, buscamos uma amplificação da dinâmica comunicação descentralizada, ou seja, nosso objetivo busca o valor sensível desse contexto por alvos limítrofes, sensoriais e subjetivos, colocando em paralelo o valor estético e as novas mídias digitais.

Essa conexão mencionada anteriormente é característica do trabalho da referida autora. Ela dialoga seus estudos, conceitos e reflexões com a ótica da produção de arte contemporânea mais a fundo, a partir das novas mídias e de suas múltiplas interferências. Assim, podemos distinguir que os valores de extremidade que iremos tratar nesta pesquisa são minúcias de uma crítica sofisticada que nos leva a repensar e transpor a dinâmica comunicacional para zonas de discussão e conflitos de linguagem e modos de criação, distribuição e acesso aos materiais em questão em meio à era digital.

Para Mello (2008), a compreensão de contaminação está inserida no preceito estético atuante de forma descentralizadora, de tal maneira que age como uma potencializadora da estética ao combinar diferentes linguagens. Nesse caso, combina-se a proeminência performática do sujeito usufruidor com outros fluxos emergentes da cultura, como, por interesse intrínseco da pesquisa, temáticas conflitantes e marginais inseridas em produtos populares audiovisuais.

Jenkins expõe que “as novas ‘mitologias’ estão emergindo no contexto de uma sociedade cada vez mais fragmentada e multicultural” (JENKINS, 2009, p.174) e, ainda sobre

a fragmentação das identidades e dos elementos que a constroem, esse momento da cultura digital representa uma ruptura para um modelo amplamente difundido anteriormente. Quando nos referimos a modelos, precisamos diferenciar duas percepções distintas: a comunicação vertical e a horizontal. Em síntese trata-se, respectivamente, da interação possível apenas entre as camadas e os sujeitos adjacentes a partir de um mesmo dispositivo e, em outro modo, as camadas são munidas de informações que conseguem acrescer conteúdo, experiências e pensamentos entre si por diferentes meios, mensagens e receptores.

Há, ainda, um conteúdo que deixa de exercer uma interferência linear e passa a fluir por diferentes canais, em direções incontáveis, tendo em vista a inserção de preceitos inumanos atuando sincronicamente e os complexos modos de contágio que atuam tanto na objetividade das relações sociais, como na subjetividade interna do criticismo e demais variáveis. Sobre esse modelo é que temos maior familiaridade e apreço. Acreditamos que não há amarras fixas que nos prendem a linhas e demarcações definidas. As extremidades, aqui, são do nosso maior interesse justamente por não representarem o fim de uma análise ou de um contexto, mas por ofertarem valor ao percurso e ao fluxo que é tangível por esse consumo comunicacional.

A informação, que antes era distribuída por uma linearidade, agora está ramificada. O público consegue avaliar e compartilhar o conhecimento de forma colaborativa e coletiva. Isso impacta diretamente o contexto psicológico, ao compreendermos que não apenas a circulação e produção de novas ideias e produtos ganham notoriedade nesse momento, mas a necessidade do desenvolvimento crítico e de habilidades suficientes para o manuseio e a interpretação do acesso a novas linguagens e estruturas digitais - estas, por sua vez, estão sendo acessadas mais facilmente que os modelos anteriores. Vale compreender que o pensamento crítico, o entendimento do sujeito pelo próprio sujeito em sua existência humana e digital, passa a ter importância para um poder atribuído à mídia em diferentes momentos da cultura, não apenas na digital, porém, agora, com os adventos tecnológicos, coloca nas mãos dos usuários (internautas, espectadores, *performers*, etc.) dispositivos que são capazes de atuar como veneno ou cura ao mesmo tempo diante dos produtos ali dispostos.

Se, por um lado, Jenkins nomeia de “convergência corporativa” as alteridades que aconteceram nas estruturas dos produtos midiáticos e como eles são emitidos, gerando uma interação com seu expectador, por outro lado, ele caracteriza de “convergência alternativa” o aprendizado disponível aos consumidores nesse exercício ativo com aquilo que está usufruindo na web. Mas haveria um momento sinérgico entre ambos? A partir do momento que consideramos os preceitos psicológicos, fatores também atingidos e decisivos pela

convergência, compreendemos que há uma área limítrofe capaz de unir a corporativa com a alternativa.

Tudo está incutido nas motivações a partir das quais esse sujeito sofre estímulos, seja pelas interações enquanto espectador, seja quando é capaz de aprender algo pelo próprio ato de interagir. Vale ressaltar que essa interação possibilita uma performance única desse sujeito no ambiente digital. Afinal, ele se encontra em constante mutabilidade, assim como o espaço no qual está inserido. Esse exercício mútuo faz com que esse desenvolvimento contínuo seja capaz de exercer uma modificação em ambas as pontas dessa ligação.

Ao combinarmos sal com água, por exemplo, há uma modificação constante e decisiva entre os componentes. O sal é dissolvido no líquido e passa a não possuir suas características físicas anteriores, da mesma forma que a água, ao dissolvê-lo, acrescenta a si novos elementos, como gosto, densidade, etc. Ambos agora passam a atuar em uma combinação única, homogênea ao olhar humano, mas com suas composições específicas e dissociáveis. Essa divisão de atividades e características acontecem na mentalidade humana em detrimento das novas práticas tecnossociais. Nosso comportamento é regido pela conectividade, da mesma forma que a conectividade se molda pelas práticas sociais que nela se inserem. Ao separarmos, se é que isso é possível, criamos uma codependência entre a existência mental dos indivíduos e a mantenedora dos espaços digitais convergidos pelas suas linguagens híbridas e pelo ponto alto da web semântica.

Se estamos associando o modo de pensar à psicologia, a web semântica dá um significado inteligível para a tecnologia a partir do momento em que passamos a defender que há um filtro sendo criado, decisões sendo tomadas pelos códigos e demais funcionalidades. Convergimos, então, também o pensamento humano, os sentimentos, as escolhas, a subjetividade (talvez) para a web. Estamos migrando de um fluxo pessoal, individual e particular, para uma experiência não humana. Estamos criando cada vez mais uma inteligência artificial e cremos que, assim, trabalhamos menos com a nossa inteligência “natural”. Portanto, o valor psicológico surge como uma busca de sentido e existência (seja em quaisquer dos planos), e não apenas como uma intencionalidade substancial do termo.

Dispositivos, agora convergidos, ganham astúcias em suas funcionalidades, cada vez mais inteligentes. Dessa forma, transpomos não apenas as linguagens de outros meios, ou a difusão mais ampliada das mensagens, como estamos imergindo em novas extensões humanas, que mesclam uma necessidade multidirecional da sociedade (como, por exemplo, recursos econômicos, culturais, artísticos, entre outros) e que são totalmente combináveis, contamináveis e dependentes da psicologia. Afinal, estamos adentrando esse *habitat*

convergado e conectado que está sendo regido por processos mentais (artificiais) baseados no comportamento humano. Da mesma forma que, ao invertermos a perspectiva, os usuários passam a interagir em inúmeros ambientes, como o físico, o social e, principalmente, o digital.

Isso leva Jenkins (2009) a pronunciar que a convergência se inicia dentro do cérebro dos indivíduos e expande-se para as relações sociais que eles passam a integralizar socialmente. Assim, essa explosão entre a convergência midiática e os usuários que irão habitá-la é a resultante de um emaranhado de ligações, fluxos, narrativas e atividades mentais que se extremizam pelas subjetividades e receptividades estéticas. No ambiente convergado, esse conteúdo se dispõe diante do contexto já mencionado de: interações, participação ativa, refinamento crítico da leitura, escuta e discurso, além da complexidade cognitiva que oscila entre esses diferentes espectros.

Essa oscilação é compreendida a partir da noção de humano que estamos atribuindo aos sujeitos nesse estudo. Entendemos que o valor de “humano” aqui é dado pela existência biológica da espécie, suas funções e características como um organismo vivo que possui tecidos, órgãos, sistemas e conjuntos neurais capazes de atribuir a si coordenação motora, pensamento e sociabilidade com outros semelhantes. O ser humano, nesse caso em que o “ser” exime o valor verbal de existir, ter uma identidade, particularidade ou capacidade inerente com a sociedade, ao mesmo tempo em que é construído por valores comuns à sua construção corporal, também é diferenciado por ela quando busca ler aquilo que está escrito na subjetividade, nas ações e análises psíquicas pelas cognições/comportamentos individuais.

O pensamento “se algo não se propaga, está morto” (JENKINS; GREEN; FORD, 2013, p.23) surge para demarcar mais um momento da cultura digital, a era da conectividade e dos compartilhamentos. Quer dizer, se a informação, o conteúdo, o material audiovisual ou qualquer outra forma de expressão que circula na rede não têm o devido alcance, impossibilitando o avanço entre as conexões de outros produtos e usuários, entendemos que ela não existe. Se tal material foi criado, tendo uma intenção, um sentido e um valor de comunicar algo, ele precisa circular para alcançar novos sujeitos consumidores e significados para tal conteúdo.

Nesse momento, altera-se a percepção televisiva em detrimento das práticas digitais. Passamos a internalizar a televisão como algo que rompe seu valor de utensílio doméstico para uma tela preta a ser preenchida. Acrescentamos novas tecnologias em um direcionamento evolutivo, ou seja, novos equipamentos começam a circular; acrescenta-se dessa forma mais qualidade sonora, visual e da própria técnica por trás de cada conteúdo.

Cursos, programas e profissionais são acrescentados à esteira de produção do audiovisual, da mesma forma que essa técnica passa a caber cada vez em menores lugares e nas mãos de mais pessoas, que não necessariamente são produtoras diretas do conteúdo audiovisual amplamente difundido pela TV. As práticas digitais inserem um novo cenário para a criação desse material e descentraliza o processo das grandes emissoras, transportando para dentro dos lares a possibilidade de preencher, de alguma forma, aquela tela preta, só que dessa vez com um conteúdo autoral ou, até mesmo, modificado pelas tecnologias digitais.

A propagação aqui passa a ser entendida pelo engajamento, por um fluxo determinado por um cabo de guerra, ou seja, em uma das pontas encontramos os produtores e na outra os consumidores (que também produzem), e qual será o grande ganhador? Ora, não há um lado perdedor e um ganhador, afinal, o compartilhamento se espalha de uma forma orgânica, desordenada e incontrollável entre os múltiplos canais da web.

Se os números do cinema são medido pela bilheteria e a dos programas televisivos inseridos em uma grade pela sua audiência, como podemos recolher essas informações dos espectadores das produções que circulam exclusivamente na web? Vale pensar nesse cenário o alcance que tais produtos passam a ter. Em uma escala global, a circulação possibilitada por esses materiais atingem mais pessoas do que a disposta por uma sintonização ou exibição específica. Nessa mesma direção, podemos apontar os fenômenos algorítmico e de investimento, que conseguem colocar em vigor determinados títulos através de um fluxo artificial que se cria para determinados usuários. Em suma, o que queremos elucidar é que graças à web mais produtos podem circular para mais pessoas. Essa escala torna equivalente-se tendo em vista os interesses coletivos e a participação desses públicos corroborando essa dinâmica. Para os autores Jenkins, Green e Ford, “o público não é mais visto como simplesmente um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia” (JENKINS; GREEN; FORD, 2013, p. 24).

A propagabilidade, termo dado pelos autores, reconhece a importância desses produtos e acredita que é uma das maneiras de formar ou estreitar os laços sociais estabelecidos pelas conexões e produtos que se associam entre si. Dessa forma, precisamos entender os produtos propagáveis (nessa nova medição) como algo evolutivo e não revolucionário, ou seja, são potenciais técnicos e culturais incluídos no ato de compartilhamento propriamente dito. Assim, o “atual momento de convergência midiática é aquele em que há múltiplos sistemas de mídia (às vezes competindo, às vezes complementando), cujas interseções fornecem infraestrutura para a comunicação contemporânea” (JENKINS; GREEN; FORD, 2013, p.67).

Por esse viés, creditamos aos muitos sentidos que constroem um espaço digital os contatos psicológicos que também alteram essa cadeia evolutiva, levando à complexidade das relações humanas com a tecnologia.

A insurgência da tecnologia sobre as produções audiovisuais já vem sendo instaurada por outras dinâmicas comunicacionais. Iniciada no cinema, transpondo sua linguagem para a TV e atingindo como ápice os produtos da web, esses diferentes espaço midiáticos corroboraram para práticas, produtos e disseminações distintas através do elo estabelecido com seus espectadores.

Desde o surgimento do cinema, a criação audiovisual já era associada a uma identidade e ideologia própria desse consumo. A imagem da alta sociedade era atrelada ao espaço cinematográfico e à difusão desses filmes. Consequentemente, menos pessoas tinham acesso a esses conteúdos e, mesmo aquelas que o possuíam, limitavam esse fruir a espaços, horários e durações específicas.

Não estamos dizendo que a TV, em primazia, atua como uma sucessora do cinema, até porque já sabemos que não há sucessão entre elas. Acreditamos na visão de Jenkins (2009) de que os meios não morrem, mas sim os modos pelos quais os acessamos. Apontamos aqui a TV como um novo meio capaz de hospedar produtos audiovisuais por excelência. Nesse formato, em sua essência, o espectador transporta o produto audiovisual para um aparelho inicialmente considerado para o uso doméstico. Adota-se para as famílias e seus lares um novo integrante que passa a habitar as salas de suas casas (na maioria dos casos) e seus cotidianos.

A TV, assim como o cinema, ainda limita um espaço físico e um horário específico. Todavia a duração, aqui, fatia-se pelos programas dispostos nas grades das emissoras em um ciclo de conteúdos denominado programação televisiva, que preenche o horário com agrupamentos de assuntos e gêneros audiovisuais na televisão *broadcasting*.

Com o passar dos anos, em específico com a entrada do novo milênio, as novas tecnologias e o acesso a elas reconfiguraram a forma que recebemos os produtos videográficos. Esse hábito em constante alteridade a partir daí, até o presente momento, exerce poder de influência sobre o hábito e as formas pelas quais estamos consumindo tais obras. O cinema migrou sua técnica audiovisual para a TV, que, por sua vez, precisa encaixar-se em um modelo de negócios cada vez mais propício, tendencioso e similar ao que circula na web, afinal, as linguagens audiovisuais passam a habitar um contexto cada vez mais integrado, instantâneo, conectado e participativo.

O cinema tal qual o conhecemos também já possui engendramentos da era digital, através de *trailers* e conteúdos extras habitando as redes sociais digitais, ou pelo acesso aos filmes mediante o uso da internet. A TV, agora considerada expandida, ainda possui uma grade televisiva demarcada por horários, mas dialoga com mais afinco com o público e com a sua presença nas redes através da participação simultânea dos seus espectadores, transpondo tais conteúdos para as suas plataformas.

Essas diferentes perspectivas alteram não somente o campo mercadológico, mas principalmente a esfera social, cultural e psicológica imbuída nessas práticas. Assistir a um produto audiovisual na contemporaneidade não se limita mais a estruturas físicas e horários pré-determinados. Aparelhos com acesso à internet, aplicativos, *sites* e redes que têm tal conteúdo já bastam para estabelecer o contato entre produto e espectador.

Para tanto, a concepção do audiovisual para este estudo enquadra-se no que Arlindo Machado (1990) propõe. Para ele há uma distinção entre o vídeo e a televisão, aqui acrescenta-se a web nessa ótica. Segundo Machado, há uma sensibilidade nessas imagens eletrônicas capaz de complexificar as estruturas culturais e representativas, ao ponto de reformular conceitos estéticos e fazer emergir novos gêneros, performances com *insights* criativos em meio a uma explosão de conteúdos.

Ainda segundo o autor, a principal diferença, ao equipararmos o conteúdo cinematográfico com o televisual, consiste nas semelhanças na captação e nas diferenças em sua gravação, além, claro, do comportamento do seu espectador, pois para ele no cinema somos *voyeurs* e na TV estamos distraídos. Todavia, como espriar isso para o contexto digital?

Os produtos dispostos na internet são híbridos em sua estrutura, possuem mais funcionalidades em sua gravação, linguagens que oscilam entre os espaços conectados e são disseminados através de uma lógica não definida e programática. Ainda assim, o espectador aqui sofre mais uma interferência. Estamos agora em um estágio de instantaneidade, o que nos torna seres cronometrados. Alguns conteúdos não são vistos em sua totalidade, já outros são simultaneamente consumidos em múltiplas abas e telas – agora, a decisão está nas mãos de quem assiste.

Diante de tais modificações, podemos aferir um crescente progresso às áreas tecnológica e social, que refletem tanto nas produções como, também, nas condições pelas quais elas passam a existir e materializar-se. Com isso, Machado (1990) demarca que há aspectos próprios dessas estruturas (o enlace entre técnica, produção e consumo) que são suficientemente capazes de (re)configurar um ciclo existencial e, por que não, inserido na

esfera da cultura digital. Ele aponta que a assepsia significativa da mensagem passa por uma resultante de impossibilidades, imprevistos e contaminações e, com isso, os produtos da web são munidos dessas características ao perpassarem e reconfigurarem um fluxo conectivo e interativo pelos seus produtos videográficos.

Se me permitem um comparativo entre os cenários, gostaria de propor a reflexão entre os termos evolução e revolução. O primeiro exprime sentido ao efeito de crescimento, aperfeiçoamento ou desenvolvimento de uma ideia, prática ou mesmo organismo diante de uma versão anterior. Evoluir expressa valor ao buscar um processo de amadurecimento que vislumbra um estado final. Em outro eixo, revolução carrega consigo uma transformação profunda, uma movimentação que dá nome à órbita giratória dos astros, um sentido de que o percurso também importa, não necessariamente o ponto final, mas todos os giros e marcos possíveis pelas diferenças.

Essa “revolução” midiática que estamos apresentando aqui visa a tracejar um caminho para as atuais performances dos produtos e seus consumidores no ambiente digital. A cultura digital foi um estopim fundamental e inevitável para que os títulos audiovisuais seriados conseguissem exercer um fluxo informacional atrelado às redes, plataformas de vídeo, etc.

Wolff (2015) levanta apontamentos em suas reflexões condizentes com uma dicotomia entre o novo e o velho, relacionando esses momentos às produções audiovisuais, em suma, aos produtos televisivos. Sobre esse olhar ele acredita que somos sempre mais tendenciosos a optarmos pelo desconhecido, o que foi fundamental para evoluções que já presenciamos e para a produção, circulação e estratégias que se apoiam em novidades para o entretenimento, por exemplo. Além disso, para ele, a chegada dos “*millennials*” associou aos aparelhos, à internet e aos produtos em si uma normalidade social, cultural e psicológica ainda não instaurada por gerações pregressas.

Com a chegada desse público em especialização constante, a interatividade é uma moeda de troca e uma medição significativa para tal diálogo entre as redes, os usuários e os disseminadores dos materiais audiovisuais. Os mantenedores produzem os conteúdos, circulam tais títulos até seus receptores, os quais os acessam e interagem com eles de forma ativa, não necessariamente na web, mas com insumos e incentivos transportados por ela mediante as estratégias estabelecidas nessa ordem.

Ainda segundo Wolff (2015), existem padrões de tráfego que corroboram a estruturação de um fluxo após a cultura digital ser instaurada. A dinâmica está constantemente em alteração, sua captura é algo inconsistente e, assim, a definição de quem (ou o que) define sucesso ao produto comunicacional é algo oscilante para de fato haver um veredito final.

Se tomarmos um verbete de dicionário (uma definição concisa para o termo, sem atrelá-la ao pensamento de algum teórico, mas com uma definição simbólica, convencional), a palavra *tráfego* desonera características como: “movimento, circulação de trens, de veículos (numa rodovia) ou de aviões; trânsito: *tráfego* terrestre; *tráfego* aéreo”. Não trabalhem com os meios de transporte físico, mas com a movimentação que a palavra propõe. *Tráfego* para nós assume um papel de descentralização e desconstrução dos produtos em análise, afinal, são engendrados aqui preceitos humanos e não humanos que serão responsáveis por ressignificar algum sentido, signo e concepção ideológica para a centralidade do sujeito e de seu fluir.

Assim, atingimos as produções seriadas (nosso interesse de estudo) como um dos gêneros ofertados pelas tecnologias audiovisuais. Para isso, partiremos dos três tipos de narrativas seriadas propostas por Machado (2005), quem caracteriza as séries televisivas, que por si só possuem linguagens e técnicas específicas, em:

No primeiro caso, temos uma única narrativa (ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas) que se sucede(m) mais ou menos linearmente ao longo de todos os capítulos. É o caso dos teledramas, telenovelas e de alguns tipos de séries ou minisséries. Esse tipo de construção se diz teleológico, pois ele se resume fundamentalmente num (ou mais) conflito(s) básico(s), que estabelece logo de início um desequilíbrio estrutural, e toda evolução posterior dos acontecimentos consiste num empenho em restabelecer o equilíbrio perdido, objetivo que, em geral, só se atinge nos capítulos finais. No segundo caso, cada emissão é uma história completa e autônoma, com começo, meio e fim, e o que se repete no episódio seguinte são apenas os mesmos personagens principais e uma mesma situação narrativa. Nesse caso, temos um protótipo básico que se multiplica em variantes diversas ao longo da existência do programa. É o caso basicamente dos seriados por exemplo, o célebre *Malu Mulher* (1979-81) - e de programas humorísticos do tipo *Monty Python's Flying Circus* (1969-74). Nessa modalidade, um episódio, via de regra, não se recorda dos anteriores nem interfere nos posteriores: o personagem principal aparece ferido no final de um episódio, o vilão é colocado na cadeia, mas no episódio seguinte já não há mais sinal do ferimento nem o vilão está mais na prisão. O caso mais absurdo é o desenho dirigido por Trey Park *South Park* (desde 1998), que tem um personagem, o Kenny, que morre em todos os episódios, mas sempre retorna vivo nos episódios seguintes. Nesse tipo de estrutura, ao contrário da modalidade anterior, não há ordem de apresentação dos episódios: pode-se invertê-los ou embaralhá-los aleatoriamente, sem que a situação narrativa se modifique. Finalmente, temos um terceiro tipo de serialização, em que a única coisa que se preserva nos vários episódios é o espírito geral das histórias, ou a temática; porém, em cada unidade, não apenas a história é completa e diferente das outras, como diferentes também são os personagens, os atores, os cenários e, às vezes, até os roteiristas e diretores. É o caso de todas aquelas séries em que os episódios têm em comum apenas o título genérico e o estilo das histórias, mas cada unidade é uma narrativa independente (MACHADO, 2005, p. 84).

No contexto digital, das séries inseridas estritamente nesse cenário, temos outras exemplificações para a síntese desse pensamento. No primeiro estágio das séries continuadas, podemos colocar *Thirteen Reasons Why* (primeira temporada 2017), central para este estudo. A série, dividida em 13 episódios sequenciais, constrói a trama de ordem numeral, inclusive, nos episódios (essas “fatias” recebem os seguintes nomes: “Fita 1 – Lado A / Fita 1 – Lado B” e assim por diante).

Na segunda classificação, na qual as personagens e suas características são mantidas, mas cada episódio é concebido com início, meio e fim de forma independente dos demais, podemos exemplificar com um outro formato seriado, transposto como *realitys shows*, como por exemplo *Queer Eye* (primeira temporada disponível no ano 2018), que consiste em cinco mentores que reaparecem em todos os episódios, fazendo transformações em participantes no quesito moda, estilo, comportamento, etc.

No terceiro nível, pensando na centralidade da série voltada para o título e não necessariamente para as narrativas se complementarem, temos como exemplo máximo a série *Black Mirror* (lançada em 2011). A série antológica de ficção científica e tecnologia cria cada episódio com uma estrutura similar aos longas-metragens (episódios com cerca de 1h30min de duração e narrativas independentes entre si). Ela atua de forma desconstruída inclusive consigo própria, ou seja, ela não possui uma linearidade entre as narrativas, não possui uma padronização da quantidade de episódios disponibilizados por cada temporada e tantos outros *eastereggs*¹ que se apropriam da trama.

Vide as referidas diferenciações, o que nos move neste estudo é compreendermos que, mesmo migrando pelas plataformas e acrescentando a internet como uma ascensão determinante para a dinâmica comunicacional digital, algumas características na estrutura dessas produções ainda estão em vigor nesse modelo contemporâneo de consumo.

Nesse caso, reafirmamos as reflexões dos autores citados pensando em uma historicidade dos meios e uma adaptação aos novos mediante o que há de mais genuíno em suas especificidades para a inserção de novas características ou mesmo a reciclagem de algumas já existentes.

A partir dessa visão, e retomando alguns pontos já discutidos, a questão da produção em si das obras seriadas acaba ficando secundária em detrimento do protagonismo que o público passa a ter. Dessa forma, por mais que algumas características tenham sido mantidas

¹ Na tradução literal, “ovos de páscoa” referem-se à tradição das surpresas e itens escondidos, assim como nessa festividade. Na transposição para o cenário seriado, consiste em referências, alusões e elementos instigantes que exercem um *link* intertextual.

do modelo televisivo, o público não é mais o mesmo, logo reforçamos que não foram apenas as tecnologias que sofreram qualquer tipo de avanço e mudança, mas os seres humanos também.

E, a partir disso, o usuário torna-se cada vez mais interessado e interessante para as produções. Se a Web Semântica traduz artificialmente algum tipo de decisão, esse repertório precisa ser criado de alguma forma e, assim, as características, cliques, gostos e tantas outras particularidades tornam-se meras informações que irão preencher um banco de dados que serve como base para um novo ato de exercer a comunicação e moldar a dinâmica digital.

2.1 ENTRE ECOLOGIAS E ECOSISTEMAS

Há uma insurgência de novos fluxos e linguagens frente aos produtos audiovisuais seriados inseridos simultaneamente em plataformas que permitem sua circulação e reprodutibilidade e, também, nos acontecimentos contemporâneos sociais e nas redes. Nessa vertente teórica que visa a conectar pela simbiose da comunicação e não pela segregação, já adicionada a Internet como um marco tecnossocial, existem efeitos culturais que adicionam essa ampla gama de hábitos contemporâneos de acessos, distribuições e consumos de tais títulos ofertados ao espaço hiperconectado em que nos inserimos.

A Cultura da Convergência elucidada na obra de Jenkins (2009), já mencionada, constrói uma concepção de somatória às funcionalidades e recepções estéticas oriundas dos produtos comunicacionais. Isso quer dizer que estamos, degrau por degrau, carregando informações que são depositadas e construídas historicamente a partir de um ponto comum. É como uma corrente. Um exemplo simples seria pensarmos nas novelas e suas características trazidas pela rádio-novela, que por sua vez tem inspirações nos folhetins e assim por diante. Acredita-se que há um depósito das características de outros meios em um único produto “final”, que, pelo advento da internet, comporta-se ubiquamente no cotidiano contemporâneo das pessoas conectadas. Nessa premissa, entendemos que existem linguagens, fluxos e formatos que são derivações, e mesmo extensões, de demais suportes comunicacionais.

Desde as obras de arte até os atributos emergentes, resultado da tecnologia conectiva, pontuamos que nessa construção há um somatório plural quanto às esferas culturais e recursos comunicacionais. De fato, os espaços hospedados na web estão cada vez mais complexos e com mais funções inéditas frente aos demais veículos. Com isso, vale a ressalva de que tal convergência não se baseia exclusivamente no avanço tecnológico e nas novas funcionalidades aglomeradas em um espaço comum; a premissa da evolução humana e

psicológica também se faz valer e, assim, a convergência dos meios porta-se como uma evolução tecnossocial.

Com isso, a experiência humana é outra particularidade que dá valor a esse espaço, já que instaura a conectividade. Afinal, nós, enquanto usuários e, também, espectadores, participantes, ouvintes, leitores, e tantos outros acréscimos permitidos por tal preceito, tornamo-nos parte dessa dinâmica comunicativa e, portanto, temos que assumir que existe uma oferta significativa de produtos comunicacionais, tais quais as funções e sociabilidades em que os seres humanos se inserem no espectro digital da comunicação.

Adiante nesse percurso, deparamo-nos com a Cultura Conectiva conceituada por Di Felice (2009) como um movimento que entende a comunicação e o sujeito como agentes transitórios. O objetivo deixa de ser o entendimento de antagonismos como dentro e fora, real e virtual... e passa a ser uma reflexão da combinação de todos os valores que poderiam se opor em algum momento, como uma unidade, ao conectarem-se pela “igualdade nas diferenças” - uma oportunidade de reconhecermos que somos parte de um globo terrestre materializado e, ao mesmo tempo, um pixel na rede. Em síntese, a Cultura Conectiva expressa uma perspectiva de relações e conexões que se expandem entre indivíduo, linguagem, signos, memórias, territórios e redes, não mais como conceitos distintos, mas como uma forma de habitar e comunicar-se nela.

Nessa ótica, compreendemos a existência de múltiplas complexidades nesse habitar conectivo. Algo que se expande ao preceito tecnológico e atinge combinações biológicas e suas possíveis interações. Todavia, a essência que coloca em devir as identidades e essa condição habitacional consiste na contextualização de adventos já intrínsecos nessa inserção digital.

Além das fundamentações tecnológicas e a vivência humana como combinações dessa propulsão comunicacional, há outras características, como o tempo e o espaço, que os produtos audiovisuais seriados assumem em uma dinâmica conectiva mutável e híbrida. A digitalização, como Di Felice (2013) aborda, configura uma inadequação ao distinguirmos alguns preceitos, até então dissonantes, dentro de tal *habitat*, como, por exemplo, pensarmos em uma vida sem a interferência dos códigos, da web, dos dados, da arquitetura digital. Para tanto, não nos cabe um aprofundamento semântico, porém evidenciamos uma de suas abordagens, que se refere à forma. Nessa conjuntura complexa entre tantas interferências possibilitadas pela tecnologia injetada à vida humana, a forma insere-se desde as cores de um quadro, conjunto de notas musicais e melodias, na troca de atos conectivos e agentes formadores de redes de interação.

A essa visão, acrescentamos as conexões expandidas e os fluxos emergentes como catalisadores de um processo pós-digital, ou seja, a internet já vivenciando mutações oriundas da própria internet e suas características engendrando notavelmente o cotidiano e o uso dos seres contemporâneos ligados a ela. Tais fatores portam-se como inflacionados a algo já existente e, nessa vertente, compreendemos que se conectar, hoje, adquire uma morfologia atípica em tais relações tecnossociais. Se já não existia uma forma fixa e rígida, como exemplificado pelo autor, as expansões e emergências nomeiam uma transformação do aspecto, da forma e da aparência materializada nas obras seriadas.

Com isso, as séries constroem um *habitat* com processos comunicacionais interferindo em sua existência e no consumo em um ambiente híbrido. Cabe-nos ressaltar que, nessa evolução seriada, elas já estiveram presentes em suas variações linguísticas, de gêneros e circulação em meios diversificados que consagraram e evoluíram para demais patamares intermediários. Para tanto, neste estudo, concentramos nossa pesquisa nas séries que carregam características de outros meios, porém são exclusivamente inseridas na internet. Suas formas assumem uma historicidade que será discutida adiante, porém, para a sua inserção no espaço conectivo, os adventos tecnológicos ainda permanecem como maior potência para o entendimento de tal inserção comunicacional.

A proposta de Ecologias Comunicacionais, ou Ecologias Digitais, é oriunda da perspectiva mencionada anteriormente das concepções de pesquisa de Di Felice (2013). O autor propõe uma reflexão sobre os agentes comunicacionais e as trocas conectivas que estabelecem essas tramas conectadas por adventos tecnológicos e sociais. Desse ponto de vista, sua reflexão insere o Planeta Terra, por si só, como um ator que exerce inúmeras trocas, conversas, signos, informações, etc. pela existência natural de seu curso e da sociedade que abriga, de tal forma que essa comunicação se expande para o solo, a água, os seres vivos e não vivos, que se relacionam harmoniosamente em trocas e ligações constantes nessa ecologia habitacional.

A ecologia, portanto, adquire as interferências do campo digital e, assim, a internet torna-se propulsora de conexões ecológicas no ambiente conectado. Os objetos, redes imateriais, *sites*, aplicativos, usuários, programações, músicas, vídeos e tantos outros produtos que estão disponibilizados no mundo digital igualam-se na perspectiva de unicidade entre o espectro real e artificial. Com isso, tudo passa a formar uma teia natural e, agora também, digital, com alusões não mais separatistas, mas de fato portando-se como um ciclo ecológico e comunicacional que tais aparatos proporcionam no contexto contemporâneo.

Coube-nos neste estudo uma apropriação de tal conceituação e uma proposta que ainda expanda a terminologia proposta por Di Felice. Enquanto o termo “ecologia” adquire em sua semântica os valores das relações dos seres vivos entre si ou com o meio orgânico ou inorgânico no qual vivem, parece-nos mais apropriada ao contexto pós-digital a expressão “ecossistema comunicacional”, afinal, tal termo inclui os seres vivos e o ambiente com suas características físico-químicas e as inter-relações entre ambos, ou seja, os seres bióticos e abióticos relacionando-se entre si em um espaço comunicacional comum.

No contexto biológico, os seres bióticos são explicados como os elementos de um organismo vivo que condicionam populações em sua formação coletiva, de tal modo que essa conceituação se expande para o espectro comunicacional, e nós, seres humanos, compomos essa camada social de inter-relações, assim como os demais seres animais e mesmo botânicos, microscópicos, etc. Na dimensão abiótica, ou seja, não viva, os fatores externos à população são exemplos dessa existência, como os seres desprovidos de vida, mas que compõem essa troca comunicativa, como na natureza, por exemplo, o clima, as vitaminas, os sais minerais, etc. Na comunicação, a tecnologia assume um papel crucial, seja com a inteligência artificial e os algoritmos, seja com a própria internet. A imaterialidade desses fatores é ativa para a efetividade desse ecossistema comunicacional.

Nessa perspectiva de um espaço de relações híbrido, mutável e em constante fluxo, transportamo-nos para a concepção de que nosso *habitat* não é mais fixo. Dessa forma, não é seguido mais um padrão em seu percurso, muito pelo contrário, há inúmeros movimentos disponíveis para que tanto os produtos comunicacionais como as relações sociais estipulem tal aliança e trabalho contínuo e conjunto que o referido ecossistema permite. Portanto, a multilateralidade refere-se aos acessos, às circulações e às estratégias disponíveis que, por essa unidade interligada, proporciona um conjunto de vínculos na era digital.

Ao mesmo tempo em que destacamos uma unidade em ligações tecnossociais, ressaltamos que há uma pluralidade estabelecida pelos elos e pelas conexões que tais agentes e interagentes humanos e digitais proporcionam. Nesse espaço em fluxo, ou seja, ubíquo e instantâneo, atingimos uma estética específica para abraçar as informações e inovações da contemporaneidade.

A interestética proposta por Arantes (2007) emerge a partir do que seria de fato as interfaces na atual estética dos fluxos. Diante dos muitos significados atribuídos à palavra, “interface” soa nessa pesquisa como uma comunicação entre duas partes (ou mais) que não se conectam diretamente e, portanto, tal paradigma torna-se uma máxima, ao compreendermos

que as barreiras sólidas estão se desfazendo e, assim, a liquefação e a quebra por dicotomias estão presentes e atuantes no ecossistema comunicacional que defendemos.

É uma estética que, através do modo interativo e conversacional, deixa de funcionar de forma estável, acabada e fixa, colocando nos fluxos de informação seu acento principal. Fluxo entre as próprias formas constituintes da obra e da imagem sempre em processo entre inúmeros estados possíveis. Fluxo entre linguagens, óticas, sonoras, visuais, a partir do momento em que o dígito binário não faz qualquer distinção entre transmissão de vídeo, som ou dados. Fluxo de informação de processos não fixos e muitas vezes incertos e imprevisíveis, tais como os projetos de arte generativa desenvolvidos, por exemplo, por Christa Sommerer e Laurent Mignonneau (ARANTES, 2007, p. 10).

A exemplificação dada pela autora contextualiza a interatividade em que estamos constantemente imersos. Ela menciona artistas multimídias pioneiros na arte interativa para evidenciar as linguagens digitais emergindo em diversos *habitats* e alastrando a conectividade digital para demais espaços, assim como na web, com *chats*, redes digitais, plataformas de vídeo, etc.

2.2 NETFLIX: SEE WHAT'S NEXT

Inserida nesse ecossistema comunicacional, a Netflix torna-se pioneira como uma provedora de filmes, séries, *realitys shows* e documentários, tal qual a conhecemos atualmente. Todavia, o surgimento da empresa é resultado de uma inspiração de negócios similar aos das locadoras tradicionais. No ano de 1997, ela era fundada nos EUA e ofertava seus produtos por mídias físicas à distância. O assinante escolhia as obras, que lhe eram enviadas em um espaço de tempo determinado pelo próprio espectador e retornadas gratuitamente. O valor era um dos grandes atrativos, o frete era fixo, apenas 50 centavos por cada DVD enviado, sem multas por atraso, sem custo extra pela escolha de títulos e outro diferencial: a possibilidade de alugar até 8 obras ao mesmo tempo (quantidade variável de acordo com o pacote da assinatura), além da opção de adquirir a mídia física.

No ano de 2007, a Netflix entregou o seu bilionésimo DVD, mesmo ano em que assumiu a expansão para o *streaming*, disponibilizando o serviço nos Estados Unidos (EUA). Em 2010, já atendia o Canadá e, em 2011, havia conquistado a América Latina, incluindo o Brasil. Nessa atual oferta, ainda há uma mensalidade vinculada ao acesso das obras ofertadas. Todavia, o usuário agora faz uso de seu próprio dispositivo para consumo, sem fazer *download* do título, e, dessa maneira, não infringir os direitos autorais da produção que está

consumindo. Com essa modalidade, o “fluxo de dados”, tradução do termo *streaming* para o português, apropria-se da web como própria plataforma de uso da web.

Nesse novo formato de circulação, acrescentada pela evolução tecnológica, a Netflix torna-se a primeira distribuidora de conteúdos no mundo digital, testando um modelo de assinaturas. Os números de seu crescimento são notórios por seu alastramento. Como maior prova disso, a empresa atinge mais um feito inédito: o alcance de todo o globo. No ano de 2017, todos os países passam a ter acesso aos seus títulos. De acordo com Wolff (2015), “o protocolo de internet (IP) destruiu o mito do regionalismo da televisão” (WOLFF, 2015, p. 88). Nessa visão, entendemos que rompemos um modelo geográfico organizado por afiliações locais e, com isso, as particularidades demográficas e culturais são assumidas em produtos mundialmente ofertados.

Para tanto, a plataforma faz mais uso dos recursos web ao ponto de, mais uma vez, trazer um ineditismo através da possibilidade de conseguir medir e conhecer seu público. Sua estrutura é autopropulsora, ou seja, “quando começou a adentrar o mundo das produções originais, correu para dizer, (...), que os dados dos usuários forneceram recursos para calibrar o mercado, o contexto cultural e as chances de sucesso” (WOLFF, 2015, p. 89).

Como anteriormente dito, as séries originais são emergentes do que caracterizamos como *business digital intelligence*, o que é entendido como uma oportunidade de negócios oriunda de configurações, números e resultados gerados pelos aparatos digitais e a conectividade. Os dados, cliques, gostos, gêneros e tantos outros “movimentos” abióticos captados tornam-se base para o conhecimento da vida que está por trás daquele consumo.

Além disso, outra premissa crucial para a importância dos títulos originais Netflix é compreendida a partir do *habitat* em que estão inseridos. Os filmes, documentários e séries (nosso maior interesse) estão exclusivamente hospedados na plataforma, nessa circunstância, só é possível (de maneira legal) ter acesso a eles e consumi-los a partir da assinatura e do uso da internet. Dessa forma, adentramos em um fluxo diferente, que é regido pela própria internet; não se iguala à TV aberta, pela sua transmissão audiovisual; não é similar à TV por assinatura, devido ao uso de dados; e não é um produto isolado na internet, afinal, carrega intrinsecamente características anteriores ao seu provimento, como, por exemplo, as do próprio formato televisivo e de folhetins.

Outro grande feito dos conteúdos originais está inserido em sua oferta e lançamento. Enquanto a TV *broadcasting* possui um horário e uma programação que preenche sua carga cronológica de transmissão, a Netflix é livre à escolha de quem assiste pela plataforma os conteúdos audiovisuais. Nessa premissa, o primeiro valor que temos está ligado ao consumo

on-demand, ou sob demanda. Essa característica coloca o controle e a vontade do espectador como o direcionamento dos conteúdos que serão consumidos.

Além disso, os conteúdos originais, em suma, ganham um novo diferencial e potencial para seu pertencimento digital. Seu lançamento, diferente dos produtos seriados televisivos, permite a distribuição de todos os episódios no mesmo dia (na maioria das séries originais). Enquanto a TV busca a audiência cativando seus espectadores lançando um episódio semanalmente, a Netflix quebra essa temporalidade marcada pelo dia e pela hora ao permitir que seu usuário assista quando e quantos episódios quiser. As maratonas, então, retomadas do modelo das locadoras, popularizam-se pelos títulos originais, fomentada pela própria plataforma, e recebem um nome mundial para tal prática: *Binge-watching* (mais conhecido), ou também chamada de *Binge-viewing*, ou, ainda, *marathon-viewing*.

A iniciativa por séries originais começou a ser planejada em 2011, porém foi em 2013 que o primeiro título foi disponibilizado. *House of Cards* teve seu episódio de número um com uma hora de duração e abordava em sua trama política as consequências do poder e da corrupção de um homem que ambiciona governar o mundo. Foi a primeira série também transmitida em 4K pela Netflix - tecnologia que se refere a dispositivos que têm resolução ao redor de 3840 pixels na horizontal e 2160 na vertical.

Todavia, é importante ressaltarmos o lastro deixado pelo modelo televisivo nas obras seriadas, afinal, alguns títulos da TV dividem o catálogo com os originais Netflix e estão habitando um espaço duplo em sua circulação. Além disso, algumas das séries com a assinatura da plataforma são derivações, expansões, adaptações ou mesmo a continuidade de títulos oriundos de emissoras de TV, cinema, literatura, quadrinhos, etc. Como exemplos temos: *Demolidor* e *Jéssica Jones* (quadrinhos, com personagens em filmes e agora séries); *Gilmore Girls* e *La Casa de Papel* (séries da TV que migraram para Web) ou, ainda, as animações como *O Gato de Botas*, *Como Treinar Meu Dragão*, *Nossa Casa*, entre outros.

Nesse sentindo, nosso pensamento é elucidado por produtos que se remedeiam em múltiplos *habitats* simultaneamente frente ao ecossistema comunicacional. Afinal, a Netflix emerge neste ambiente em que a *pós-network television* já está instaurada e, assim, inaugura um modo de imergir o público ao seu catálogo audiovisual, com maior ênfase sobre produtos exclusivos. Nessa ótica, Arlindo Machado (2011) localiza a sociedade contemporânea nesse universo *post-network*² elucidando os avanços e pioneirismos nas narrativas e abordagens estéticas propiciadas pelas plataformas digitais e a sua expansão em relação aos demais

² Era após a chegada da comunicação digital em rede.

habitats comunicacionais, de tal maneira que há um envolvimento nessas tramas que podem constituir continuidades, complexidades, linguagens emergentes e espaços em fluxo em relações simultâneas entre os seres orgânicos e inorgânicos.

Na continuidade de títulos originais, deparamo-nos com *Thirteen Reasons Why*, estilizada pela Netflix como *13 Reasons Why* e traduzida como *best-seller* para *Os Treze Porquês*. Originalmente, trata-se de um produto literário que expandiu para uma série e ainda teve um desdobramento em um documentário, intitulado como *13 Reasons Why: Tentando Entender os Porquês*.

A narrativa da obra é dividida em dois momentos. A série, narrada ora por Clay Jensen (presente), ora por Hannah Baker (passado), é a rememoração de treze motivos que culminaram na trágica decisão do suicídio por parte de Hannah. Clay encontra na porta de sua casa fitas cassetes que explicam as treze razões que levaram Hannah à decisão de se matar. O desenrolar da série é escutar e desvendar os porquês desse trágico ponto final.

Como mencionado, o título surge a partir da obra literária de mesmo nome, que foi publicada, em 2007, nos EUA, e, em 2009, no Brasil. Existem rumores, não comprovados, de que a primeira proposta de adaptação consistiria em um produto fílmico, mas que a duração do longa não hospedaria satisfatoriamente toda a trama, portanto, viabilizou-se a expansão para a série, que foi lançada mundialmente 10 anos após o lançamento do livro nos EUA. No dia 31 de março de 2017, incorporava-se ao catálogo da Netflix a primeira temporada da série, com 13 episódios e com duração estimada de 49 a 70 minutos.

Ainda referindo-nos aos formatos que a narrativa assumiu, o último produto audiovisual gerado é o documentário, com o título semelhante ao que a plataforma sugere que seja assistido na continuidade da série, ou seja, quando o último episódio é assistido, o documentário entra na sequência para possibilitar uma continuação da fala e da proposta que carrega. Tendo em vista isso, o referido produto assume uma descaracterização das personagens para dar voz aos atores e, conseqüentemente, ao debate acerca do que é exposto pela série.

Além do elenco, a equipe de produção (mediatizada por Selena Gomez) e profissionais da saúde discutem as metáforas adolescentes embutidas em todos os episódios, como *bullying*, depressão, abuso sexual e suicídio. Nessa contextualização, o documentário assemelha-se a um *talk show*, pois depoimentos constroem o enredo.

Todavia, o maior resultado do impacto da série que podemos mencionar - enquanto produção audiovisual - está inserido na continuidade da obra. Há somente um volume do *best-seller*, e a série já tem duas temporadas disponíveis na plataforma, com o anúncio da

continuidade na terceira, no ano de 2019. Vale a ressalva de que a série divide opiniões, por sua abordagem central e a forma como é representada. De fato, o suicídio ainda é um tabu e midiaticizá-lo em um produto para jovens adultos bifurca a opinião do público enquanto tal premissa é debatida. Porém, a potencialidade da série gerou um desdobramento estético inédito para a sua continuação, afinal, a história não mais estava sendo adaptada de um livro, mas criando seu próprio *habitat* seriado digital.

3 FLUXO AUDIOVISUAL

O termo fluxo é caracterizado pelo ato de fluir. Ato esse não tão simples, tendo em vista que há uma continuidade no movimento pelos quais temos acesso aos conteúdos comunicacionais na contemporaneidade. Fluxo, nesse caso, poderia assemelhar-se a fluidos que não conseguem ser capturados pelas nossas mãos, informações e acessos que se liquefazem no contato (muitas vezes imediato) que temos com elas. São informações que trafegam entre uma rodovia ou passarela repleta por demais veículos que também exercem um fluxo/percurso próprio e recebem interferência de todos os lados, sinalizações e vias. É a circulação de um fenômeno por dentro de um corpo que se descobre à medida que é preenchido por cada informação que compreende esse pulsar.

Fluxo é movimento, ora enchente, ora vazante. É um alternado entre o mar e a praia e, como a maré, invade a areia. A enchente vem pela quantidade excessiva de conteúdos, informações, mídias, acessos que interferem na dinâmica comunicacional e transbordam o fruir do sujeito que navega sobre esses mares. São muitas opções e movimentos constantes que se iniciam a partir do contato entre tela e espectador neste caso de estudo. Possivelmente, um paradigma entre não saber de fato como surgiu toda aquela ramificação culminada pelos conteúdos, mas ter a certeza que está sobre águas turbulentas, instáveis e sempre em movimentação.

Vazante pelas interferências que escoam alguns produtos. Portas que são abertas pela personalização tecnológica e cognitiva culminada pelos algoritmos, por exemplo. Combinações numéricas, banco de dados, informações complexas que põem à margem desse consumo um caminho não mais secundário, mas direcionado, assertivo e com potencialidades para um trajeto não necessariamente ralo, mas estreito diante das medidas possíveis de diagnosticar cada vento que norteia esse fluir.

Em um sentido ainda mais figurado, fluxo seria uma sucessão de acontecimentos. Página por página. Episódio por episódio. *Link* por *link*. Vídeo por vídeo. E, com a

contemporaneidade e a hibridação desse movimento, a sucessão não restringe a repetição desse acesso, afinal, estamos lidando com uma dinâmica comunicacional multifacetada e com inúmeras interferências humanas e não humanas sobre ela. Nesse caso, estamos suscetíveis a uma grade de acontecimentos que se tornam infinitos de catalogarmos aqui, inclusive pela individualidade de cada sujeito. O que estamos buscando evidenciar é que, para determinada pessoa, o fluxo mediante o acesso na web imergida pela plataforma Netflix e a série em análise podem portar-se de inúmeras formas, como, por exemplo: episódio > redes sociais > vídeos > livro > episódio > *fanfiction*³ > outro conteúdo que não é necessariamente da série > e infinitas possibilidades de combinações.

Por tantos outros fluxos, poderíamos permear essa inicial passagem. Todavia, para o cenário do audiovisual, iremos nos abster das demais variações e focar nossos anseios e problemáticas para momentos culturais pontuais (a criação colaborativa dos fãs, os materiais educacionais e o envolvimento/impacto da temática) que mais à frente serão discutidos, ambientados e exemplificados diante do objeto de estudo, sobre a transição do cerne da cultura das massas ao ecossistema comunicacional em sua existência intrínseca à sociedade, cujo maior foco nessa pesquisa remete-se a evidenciar a subjetividade e o impacto na mentalidade humana como resultado da comunicação e seus inúmeros agentes ecossistêmicos. Todavia, o preceito audiovisual passou, e ainda passa, por alteridades que reconfiguram o sentido da dinâmica em seus modos de acesso e performance.

O audiovisual por si só já encontra-se em um lugar atípico, paradoxal, anormal e fora de lugar. Essas são algumas das características defendida por Abruzzese (2006), ao conflitar as novas tecnologias comunicativas (para nosso estudo meios que funcionam mediante a conectividade da web) com as evoluções das interações construídas justapostas por essas inúmeras redes, e ainda acrescentamos aqui, diversos fluxos. Essas novas práticas perceptíveis para o autor nos desloca para as extremidades do sensível e para um olhar de simbiose entre a técnica, a sociedade e a mentalidade humana, o que iremos combinar como uma materialidade psico-tecno-social.

O vislumbre do audiovisual, tal qual temos acesso pelas mais variadas formas, é um resultado das hibridações que ressignificam os pensamentos, a subjetividade, a forma como tais materiais são produzidos e tantas outras características que são somadas nesse contexto

³ O conceito de *fanfiction*, que foi estruturado por Jenkins (2009), tem sua origem construída a partir do universo *fandom* ou comunidade de fãs. O conceito é empregado como uma forma de produção e distribuição de conteúdos de modo colaborativo em todas as instâncias. São narrativas emergentes da principal comunidade consumidora, que ganha notoriedade pela competência aplicada a ela e pelas linguagens que dialogam de uma forma mais direta e assertiva com o público similar de interesse.

tecnológico firmado ou, até mesmo, confirmado pela linguagem audiovisual. Para Abruzzese (2006), trata-se de conseguir transpor informações de textos, imagens, sons, vídeos, formas, arte, sentimentos e gatilhos, ao instaurar uma relação cúmplice entre a forma de habitarmos cada material consumido extrapolando um acordo formalizado entre realidade e ficção, espectador e produto.

É pensar na relação múltipla entre o sujeito e essa máquina que se decifra a cada experimentação sensória videográfica. É observar e participar dessa fronteira entre o real e o virtual, justamente por romper as barreiras e aproximar inúmeras narrativas à identidade do sujeito que está frente a frente com ideias que compactua e, diante dos seus olhos, parte daquela história também é firmada por um toque do seu corpo a uma narrativa específica do audiovisual.

Ainda sobre o fenômeno audiovisual e suas linguagens, deparamo-nos com o conceito de audiovisualidades. O termo se refere a “uma virtualidade que se atualiza como audiovisual (cinema, vídeo, televisão, internet), mas permanece simultaneamente em devir” (DA SILVA, 2007, p. 146). Em uma diferenciação entre audiovisual e audiovisualidades, o autor propõe que o objeto por si só já se difere. No caso do audiovisual, procura-se o entendimento descritivo da gramática, condições de produção e linguagens propriamente midiáticas. Nós acrescentamos aqui a visão da mídia compreendida como o suporte comunicacional pelo qual a mensagem irá performar. Ao contrário da audiovisualidades, focam-se os modos pelos quais os signos crescem com o propósito de tornarem-se crenças, hábitos, cultura, vivência e mentalidade cognitiva do sujeito.

Nesse sentido, estamos tratando de um novo sentido para a territorialização do audiovisual, ou seja, buscando em outras zonas e fronteiras sentidos pelos quais a linguagem expressa um novo valor da subjetividade e reduz os antagonismos dados por uma compreensão anterior à cultura dos fluxos e da Convergência Midiática. Ou seja, nessa visão, não buscamos mais desassociar o real do virtual, por exemplo, mas sim encontrar um ponto central que seja capaz de ramificar-se por todo o percurso e por toda a experiência desse sujeito usufruidor.

A relevância desse ponto brevemente apresentado, de acordo com o autor e com alguns acréscimos atribuídos aqui neste estudo, caracteriza-se por apresentar, de forma síncrona, o contexto das mídias audiovisuais, o movimento da matéria e a mistura dos elementos caracterizados por humanos e não humanos e, também, as formas pelas quais as linguagens incidem na mutabilidade e transformação constante entre meio, mensagem, produto, consumo, entre outros.

Para questionarmos a noção de sujeito, iremos nos debruçar sobre o pensamento de Santaella (2004). Com isso, assim como a autora, iniciamos essa pontuação refletindo sobre a identidade. O ciberespaço, de que nos apropriamos mais pela nomenclatura do valor de ecossistema comunicacional digital, além de abrigar e desenvolver identidades múltiplas dos usuários, agentes, espectadores, prosumidores e tantas outras oportunidades de usufruir por esse espaço hiperconectado, é disposto para a desenvoltura e ação desse sujeito em questão. Não obstante a isso, por trás dessas ações que condizem à identidade, encontramos a multiplicidade permitida pelo advento da internet.

Ao lançarmos o termo multiplicidade em uma pesquisa como esta, tal palavra assume uma variedade polivalente e multifórmica. Assim como Santaella (2004) defende, a identidade de todo o sujeito é múltipla independentemente de onde ela se encontra, seja imersa em um espaço conectado, seja nas relações psicanalíticas da subjetividade, na qual não iremos adentrar neste estudo.

Assim como os fluxos são multidirecionais, a identidade para de portar-se como única, centralizada, fixa e sólida para sustentar-se sobre uma noção suscetível a constantes alterações permitidas pela interpretação, reflexão e especulação individual e plural da referida interferência psico-tecno-social.

Trata-se de um usuário presente na produção, estratégia, divulgação, acesso, compartilhamento, contaminação, entre outros pontos. Mas que sujeito é esse a que tanto nos referimos? Como mencionado, as identidades sempre são múltiplas, porém potencializadas pelo espaço conectado. Isso nos faz crer que essa ideia herdada por outros momentos culturais da comunicação (como o ápice do impresso, das telecomunicações e o surgimento dos dispositivos móveis) e que se tornou forte nessa “era” consiste no pensamento ativo e participativo do sujeito diante de cada etapa da dinâmica comunicacional.

O livro *Sujeito da Contemporaneidade* de Birman (2014) foi dividido por capítulos que nos interessam para refletirmos de tal modo que fatiaremos esses diferentes estágios para esboçarmos uma interferência material, que referimos como sujeito. Nesse pensamento, em diferentes níveis, temos espaço/tempo, dor/sofrimento e ação/intensidade como um tracejar limítrofe pelas áreas desse ser.

A leitura impressionista construída por Birman (2007), entendida como uma substituição de signos que compõem a existência humana por novas formas simbólicas de ocupar essa construção diante da contemporaneidade, a caracteriza como uma glorificação da individualidade. Nessa individualidade, podemos aferir a mitologia de Narciso, ou seja, a autoadmiração e a sociedade do espetáculo colocando os indivíduos sobre palcos, e a

importância de uma imagem diante uma plateia pela audiovisualidade aos espectadores. Nessas referências, a sociedade contemporânea não admite um sujeito que se cerca pelos sentimentos e pela contemplação de si. O resultado dessa consequência entre a centralidade do sujeito e o material audiovisual baseia-se em um momento em que uma imagem vale para além de mil palavras, inclusive, na construção de si e de sua identidade.

Na esteira desse pensamento relacionado à identidade e à construção social do indivíduo, em relação com o objeto de estudo, a série especificamente, temos o sujeito sofrimento, ou sujeito sofrente ou, ainda, como Birman (2014) evolui o pensamento, o sujeito solipsista. A compreensão desse termo está inserida na consequência extrema e externa de defesa do conhecimento engendrado como o estado de experiências interiores, pessoais e subjetivas, de tal modo que tudo que resta é o seu presente e as características da sua existência firmada no momento do agora. Apesar de humanocentrista, podemos relacionar a Gestalt-Terapia, uma vez que se trata de um modelo com ênfase na responsabilidade de si mesmo, na existência e na experiência individual do momento presente, reforçando a máxima “aqui e agora”, na autorregulação (regular a si mesmo sem intervenções) e ajustamento do indivíduo, acrescentando aqui o ambiente e o contexto social que faz luz a si quanto existência e atitudes.

Traduzir essas ações comportamentais, artísticas e intelectuais é uma tarefa complexa e centrada em experiências coletivas e individuais. Não por uma relação de dependência, mas sim de transversalidade que é concebido esse contexto. Através das novas tecnologias nos encontramos um lugar conectado que também tem um círculo interferido por isso. Os múltiplos conectores nos levam a crer em um contexto concebido por características anteriores e históricas, com uma adaptação mediante o uso e hospedagem na web. São casos como o racismo algorítmico (códigos que sabotam perfis de pessoas negras), a opressão algorítmica (pessoas “lidas” como pobres possuem um engajamento menor), entre outros fatores que são moldados, ou (re)moldados, pela interferência da web sobre nossos valores psíquicos e sociais.

O espaço e o tempo são fatores que ganham notoriedade para a comunicação e o psiquismo da existência desse sujeito sofrimento na sociedade contemporânea. Isso se dá devido às relações que acontecem no intercâmbio mensurado pelos sonhos e pesadelos que constituem tal caracterização de permitir-se sofrer ou sentir algum outro estado emocional. Os sonhos, compreendidos como uma experiência mental, lapso, desejos e almejos inconscientes concebidos por imagens, sons e sentimentos organizados de uma forma entendível, demarcam um exemplo de espaço para a sobrevivência de uma identidade e projeção social. “A

temporalização é o correlato das formas de simbolização que marcam a produção [...] e a condição de possibilidade dos processos de simbolização” (BIRMAN, 2014, p. 21). O pesadelo, formado tal qual os sonhos por esse conjunto de imagens e leituras da subjetividade, coloca-nos diante da brutalidade e da sobressaliência do tempo e do espaço, pelo movimento de suspensão do tempo em detrimento da imagem e do fluxo desse sentido mental e dos conteúdos comunicacionais proporcionados pela nossa mentalidade, mesmo que de forma inconsciente.

Entre dor e sofrimento, os significados distanciam as simbolizações. A dor representa uma sensação corporal penosa, sendo classificada por seu tipo, intensidade, caráter e ocorrência, enquanto o sofrimento necessariamente significa ligar-se ao outro ou a si próprio pela dor de si ou do outro.

Na experiência da dor, o sujeito sem abertura para o outro fica entregue ao desolamento, não tendo possibilidade de realizar uma subjetivação possível para aquela experiência. Entregue ao seu solipsismo, o sujeito define na sua auto-suficiência, que o paralisa quase que completamente. Seriam essas a posição e a condição do sujeito na contemporaneidade, ficando à deriva nos fluxos e reflexos dos novos códigos de existência forjados pela mundialização (BIRMAN, 2014, p. 144).

O sujeito sofrimento, para a temática do suicídio, estaria embebido dos 4Ds pelos quais se acredita mais se aproximarem da fatalidade causal mencionada. São eles: desesperança, desamparo, desespero e depressão. O sujeito aqui, que estamos traçando em paralelo aos produtos audiovisuais, ao cenário contemporâneo das relações e com mais afínco aos fluxos comunicacionais, se dá devido a categorias fundamentais das relações também já mencionadas entre a psicologia, a tecnologia e a cultura na qual está inserido.

A mercê de si mesmo, não lhe restam muitas opções para lidar com a dor. E, assim, adentramos no que diz respeito a ação e intensidade.

O fluxo compreendido por esse movimento constante, ubíquo e que assume uma relação semântica entre o produto comunicacional (nesse estudo os materiais audiovisuais, mais especificamente pelo formato seriado) e quem assiste a ele permeou por diferentes etapas para se ter uma dimensão conectada tal qual temos acesso atualmente. Para tanto, iniciaremos nosso percurso pelo fluxo, buscando uma compreensão histórica dos diferentes formatos e vertentes, as quais tal processo já esteve presente no consumo audiovisual.

Entre o século XIX e o início da Primeira Guerra Mundial, período de tempo significativo, podemos elencar algumas ascensões sociais e culturais fundamentais para o

processo comunicacional do fluxo instaurado naquele período, como, por exemplo, crescente índices de alfabetização, estilos de vida, consumo, saúde e, principalmente, a inserção da tecnologia e o acesso à informação. Quando usamos tecnologia aqui, nos referimos a uma nova manifestação cultural, baseada por produtos em suma textuais.

Todavia, instaurava-se nesse momento um estágio crucial denominado Cultura de Massas. Não iremos nos ater a esse estágio, mas, em suma, esse momento representou uma disseminação de conteúdos para uma larga escala de acessos, permitindo a um único emissor dialogar com vários receptores de forma síncrona, ou seja, várias pessoas tinham o acesso a determinado material ao mesmo tempo e, também, no espaço, compartilhando um fruir espaço-temporal.

A característica mais imediata desse processo traduz-se na escalabilidade da dinâmica comunicacional então instaurada. Dessa forma, um número maior de pessoas começavam a receber manifestações artísticas e culturais, constituindo a indústria cultural. A cultura de massas teria um valor de homogeneização dos espectadores. O “público consumidor” é visto como uma “massa” homogênea.

A cultura de massa, embebida pelos movimentos culturais e tecnológicos do século XX, expressam uma característica baseada pela industrialização, inclusive, na linha de produção dos conteúdos midiáticos. A cultura, nesse caso, passa a ser entendida como uma combinação complexa composta por normas, convenções, imagens e pensamentos que unificam uma visualidade em distintos cenários, tanto na prática, atingindo a personalidade social, e, no ponto de vista holístico, ao entendermos que a alma e a subjetividade do sujeito também é afetada.

Morin (1977) leva em consideração, além da industrialização, o preceito da globalização, muito discutida naquele momento. Este fenômeno das massas, para o autor, também é denominado como Terceira Cultura (sendo a Clássica e a Cultura Nacional suas anteriores). Nessa linha, a Terceira Cultura se porta como uma forma de instaurarmos a policultura na sociedade, isso porque ela consome as suas centralidades e extremidades culturais para transformá-la em um produto massivo de acesso.

O “grande público”, ainda para Morin, é constituído pela diversidade de pessoas que compõe determinada sociedade. Essas diferenças exigem produtos individualizados ou mesmo personalizados para cada sujeito. Nessa etapa, o ocorrido determina um senso comum, uma unificação que universaliza a narrativa em detrimento da policulturalidade e dos distintos gostos, personalidades e subjetividades.

A cultura de massas iniciaria um processo ininterrupto da penetração da tecnologia sobre seus consumidores. Por inúmeras características já apresentadas, estamos reforçando o pretexto de que a cultura torna-se uma matriz mutável, afinal, ela é capaz de portar-se como uma adjacência maleável e que se ressignifica de acordo com as mudanças sociais, tecnológicas e psicológicas, como defendemos neste estudo.

Ainda segundo o autor, o imaginário seria composto por arquétipos, ou seja, modelos do espírito humano que dão ordem aos sonhos racionalizados. Pensando ainda mais adiante, podemos dizer que se trata de um intercâmbio entre a subjetividade para o que almeja-se ser tangível em um espectro ora holístico, ora físico. As peças padrões, entendidas aqui como o material audiovisual de origem, em suma, os produtos televisivos, possuem técnicas de produção e padrões que passam a considerar o alcance das narrativas e, de forma ainda sutil, a individualização capaz de diferenciar os elementos de modo a se obter mais variações e nichos alcançados. Essa variação, ao se esgotar, passa a ser concebida pelo poder de invenção, que, nos moldes industriais, coloca um determinado formato de criação em uma esteira e processo comunicacionais.

Alguns pensadores, como Walter Benjamin, acreditam que a Cultura de Massa foi uma forma de democratização da arte, possibilitando mais acessos e não restringida a classes específicas. A vivência desse fluxo começa a tomar uma nova forma. Esses bens culturais estão inseridos no período denominado como “indústria cultural” e possuem o interesse de uma produção dominante e de adesão ao movimento massivo. Podemos descrever tal fase como um fluxo estabelecido por um diálogo de um para muitos, ou seja, um grande polo emissor exercendo uma dinâmica para vários destinatários.

Na lógica da transmissão audiovisual, temos acessos a tais produtos por diferentes meios e canais, seja, por exemplo, pela tela do cinema, intervenção de videoarte, televisão, seja por plataformas digitais, a prática do consumo de tais títulos tornou-se uma constante que rentabiliza anúncios publicitários, materiais informacionais e a concentração do entretenimento comunicacional dado por um formato seriado. Os modos de receber a linguagem televisiva (ou mesmo a cinematográfica e seriada) passaram por uma mutação, tendo em vista o advento tecnológico disposto na emissão desses produtos comunicacionais.

Aproximando da lógica estabelecida pela Netflix, no estudo de caso de *Thirteen Reasons Why*, o modelo televisivo será assumido como o *background* para atingirmos o formato *streaming* adiante. Esse modelo programático serve como um parâmetro para pensarmos nos hábitos criados relacionados ao consumo de produtos audiovisuais. O aparelho

denominado como Televisão passa a ser uma tela da qual a web apropria-se e ocupa-se com suas novas linguagens e materiais digitais.

Nesse caso, o modelo tradicional será incorporado para refletirmos sobre um fluxo compreendido pelo dispositivo e o sujeito que se põe frente a esse material - uma cena clássica de um sofá, preenchido por espectadores, diante uma televisão.

O modelo televisivo de que estamos tratando é esquematizado por uma verticalidade da informação. Raymond Williams (2016) propõe um conceito para o fluxo baseado na radiodifusão. Esse modelo de distribuição consiste em um serviço de transmissão de sinais, sons ou imagens, por meio de ondas eletromagnéticas, destinado ao público em geral. Esse fenômeno televisivo consiste em um fluxo unilateral, uma forma de imaginarmos uma reta com uma única direção, cujo ponto inicial é o produtor do conteúdo (nesse caso, as emissoras televisivas) e a direção da mensagem se dá rumo ao espectador, imagetivamente ilustrado pelo sujeito no sofá mencionado anteriormente.

A unilateralidade desse fluxo é concebida pela ideia de algo que acontece e flui apenas de um lado, para um único fim. A palavra, constituída por um prefixo “uni”, é significativa como único, unidade, apenas um. Dessa forma, apenas um tinha em mãos a possibilidade de compartilhar as informações pela linguagem audiovisual de que estamos tratando, nesse caso o modelo tradicional televisivo.

O fluxo unilateral faz parte de um dos pontos da dinâmica que compõe a programação e a grade televisiva. Nessa ótica, a atenção do telespectador é mantida por uma série de programas, pré-agendados por horários e gêneros baseados na faixa etária, nicho e até mesmo assuntos que dialogam com as narrativas que serão transpostas. Para Williams:

O que está sendo exibido não é, nos antigos termos, uma programação de unidades separadas com inserções específicas, mas um fluxo planejado, em que a verdadeira série não é a sequência publicada de programas, mas essa sequência transformada pela inclusão de outro tipo de sequência, de modo de que essas sequências juntas compõem o fluxo real, a real radiodifusão (WILLIAMS, 2016, p. 100).

Esse modelo de distribuição é denominado de *broadcasting*, que, traduzido para o português, *broad* significa largo ou em larga escala e *casting* significa enviar, projetar, transmitir. Esse formato tem como herança o formato radiofônico. Consiste em uma grade preenchida por programas que calculam o tempo para o preenchimento por completo da transmissão.

Nesse caso, é interessante refletirmos sobre os anúncios publicitários distribuídos entre os blocos, como uma forma de capitalização de verbas para a sustentabilidade das emissoras, e os horários pelos quais cada programa preenche com seu conteúdo. Para este último vale uma pontuação quando tomamos a expressão “horário nobre”, que consiste em uma faixa de tempo dada como maior concentração de espectadores e cujo horário, além de mais caro para os anúncios, concentram um interesse comum entre diferentes nichos ou mesmo os programas com maior nível referente à qualidade.

Ainda sobre os horários e os produtos audiovisuais inseridos nesse modelo, é importante pontuarmos que a transmissão inicial surgiu da forma ao vivo, ou seja, só após o advento tecnológico do vídeo tape que a gravação de novelas, entrevistas, jornais, etc. foi permitida. Para tanto, ainda se faz necessária a presença no tempo comum (monológico) entre o que é transmitido e o que você assiste, ou seja, a circulação desse material acontece uma única vez (em suma maioria) pela emissora, de forma inédita, com dia e horário marcados, tanto de início como de fim, determinando o espaço e o tempo que o sujeito fará o consumo e permeará tal fluxo.

A unilateralidade, nesse caso, ainda é presente, tendo em vista que estamos exemplificando um modelo televisivo sem o advento da internet. O espectador está disposto frente a todo o valor temporal estabelecido pela empresa televisiva, o que implica que a decisão do produto, comercial e interação acontecem por via única, sem a participação do sujeito que ali está.

Todavia, iremos apontar um valor discutível referente à passividade desse espectador. Alguns teóricos, incluindo Williams (2016), defendem que esse sujeito é passivo ao fluxo estabelecido ali, ou seja, toda informação vai até ele, que, por sua vez, de forma até incrédula, recebe todo o material como uma enorme enxurrada de informações.

O termo audiência aqui nos é conveniente para a denominação do que foi tratado anteriormente. Essa concentração de pessoas para assistir, ouvir, presenciar algo é entendido como um número, e nada muito além disso. Compreendemos por audiência a quantidade de pessoas que estão consumindo algo, e por aí finaliza-se o que esse sujeito pode representar. Seria uma espécie de contagem, meramente matemática, numérica e progressiva, que não diferencia quem é o sujeito número 1 que está construindo determinado fluxo e, tampouco, preocupa-se em buscar especificidades nas unidades entre cada número, então, constituinte dessa audiência.

Em outras palavras, a audiência representa os valores contabilizados por determinado produto audiovisual. Refletindo sobre a cultura de massas, a audiência seria justamente a

grande massa homogênea, sem distinção, sem identidade, apenas quantidade. Avançando ainda para o fluxo unilateral, a audiência porta-se como as pessoas do sofá, estáticas e, ilusoriamente, presas pelo olhar e pela atenção diante de algum conteúdo televisivo.

Pontuando outros veículos mais tradicionais, mais especificamente os que são compostos pela totalidade impressa, como livros, jornais, revistas, entre outros, o consumo também acontece dessa maneira. Um produto com sua confecção já finalizada leva o leitor a realizar um fluxo pré-determinado pela leitura ocular para perpassar uma história construída com princípio, meio e fim.

De toda forma, o que se discute é o espectador fixo, estático e sem ferramentas para uma participação ativa que ora é defendida pela ausência da interferência dessa audiência, ora é usada como uma contraposição diante de algumas minúcias em que a audiência interferiu, mesmo que de modo indireto. Não seria uma interferência o horário de cada programa? Os comerciais publicitários escolhidos? Os nichos de cada canal? As faixas etárias dos produtos audiovisuais? Os produtos secundários gerados, em forma física para aquisição, por exemplo?

Deixemos mais claro tais indagações baseadas em uma exemplificação de um caso hospedado por uma emissora aberta de alcance nacional e programação diversa. Os telejornais de maior relevância e audiência estão concentrados no horário dito como nobre. Esse valor temporal acontece no período noturno, por considerar-se que boa parte da população não está trabalhando, e sim está disponível para o lazer. Se o mesmo jornal fosse transmitido pela manhã, no horário que normalmente é preenchido por programas de culinária ou desenhos animados, ele teria a mesma “audiência”? cremos que não.

Pensem, agora, em um anúncio de carros inserido na grade de desenhos animados e vídeos promocionais da Galinha Pintadinha em meio às notícias desse mesmo telejornal. Haveria algum alcance e conversão de interesse e compra? Esses são alguns dos muitos exemplos que poderíamos abranger, mas que de forma simplória podem nos dar uma noção de que a audiência já exerce um poder de interferência diante da programação, mesmo que tal organização de produtos audiovisuais porte-se como algo fixo e enrijecido.

Ao inserirmos a web, principal agente transformador para a análise deste estudo, colocamos um novo elemento nessa relação assumida anteriormente apenas pelo aparelho televisivo (emissor de produtos audiovisuais) e seu espectador. Agora, como uma tríade, TV x web x sujeito combinam-se em um novo desafio em fluxo: coabitar, coexistir, contrapor e expandir simultaneamente a relação de espaço, tempo, ação, reação, identidade e tantos outros pontos que já apresentamos até aqui em um ambiente em constante mutações. Esse novo cruzamento reconfigura o fluxo em um novo contexto cultural.

Por muito tempo questionou-se o valor do termo mídia. Na língua portuguesa, uma derivação da palavra inglesa *media*, apropriamo-nos de um significado ainda amplo para pensarmos seu valor para a comunicação. Alguns a definem como um conjunto de suportes comunicacionais, espaços que servem de hospedagem para a informação e demais produtos que possam performar ali; para outros, estaria ligada à transmissão de informações por meio de mensagens e, ainda, há quem defenda que consiste nos meios nos quais podemos exercer algum tipo de diálogo entre produto e consumidor, independentemente de assumir uma materialização jornalística, por exemplo. Em síntese, tudo o que se comunica com o externo ou o interno torna-se mídia.

A Cultura das Mídias, um conceito importante apresentado por Santaella (2003), emerge para nós como um novo degrau atingido pela comunicação ao diferenciarmos esse cenário no que diz respeito ao fluxo e à dinâmica comunicacional - fluxo e dinâmica, após o que já havia, constavam como dados nas relações humano-comunicacionais. Para ela, trata-se de um entendimento complexo, estabelecido pelas interações pertinentes entre os códigos e os processos que assumem algum sentido cultural e atuam de forma decisória sobre cada mídia, tendo como resultante algum tipo de percepção e efeito do receptor.

Tal conceito, pensado a partir de teorias semióticas propostas pela autora, passa a referenciar a ciência do signo com foco nos meios e modos de processamento imagético da mensagem e da cultura em si. A cultura e a comunicação são traços que se cruzam por inúmeros sentidos, principalmente, pela relação complementar que ambas assumem: tanto a cultura exerce um papel comunicacional para o meio em si, como a comunicação é fundamental para a estruturação, disseminação e acesso da cultura.

Em alguns momentos, temos o senso comum da interferência da tecnologia em nosso cotidiano: compramos sem sairmos de casa, de forma *online*; a saúde evoluiu com micro câmeras; doenças são detectadas e curadas com mais eficiência; robôs agilizam a esteira de produção industrial; a segurança dos dados digitais já começa a ser pensada; a política tem total peso nas relações digitais; a educação rompe as barreiras escolares e ganha um espaço extraoficial para a didática e o aprendizado; entre outros exemplos.

A cultura das mídias, nesse caso, coloca em centralidade a própria mídia. Passamos a orbitar ao seu redor e a introdução sistemática das novas tecnologias reconfiguram novas práticas de socialização, novas formas de existência, consumo, entre outros. Isso porque a transformação tecnológica atingiu novas esferas, seja pela popularização do contexto digital, seja mesmo pelas reverberações culturais que surgem como consequência de tais episódios.

Ao pensar as movimentações da dinâmica e do fluxo, já presentes nesse cenário, e talvez prevendo mais turbulências, precisamos enumerar (mesmo que em sentido figurado) as linguagens que estão em um contexto migratório.

O “novo” torna-se palavra de ordem nesse momento. Emergem no campo midiático equipamentos e dispositivos que potencializam a movimentação dos fluxos e das extremidades como um lugar de percepção sensorial e marginal, justamente por tornarem tangíveis o movimento transitório e do transporte dessa dinâmica, expandindo a comunicação para além da fixidez das salas e dos cabos que eram essenciais para a conexão dos aparatos tecnológicos.

Essas tecnologias, equipamentos e as linguagens criadas para circular em neles têm como principal característica propiciar a escolha e o consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. São esses processos comunicativos que considero como constitutivos de uma cultura das mídias. Foram eles que nos arrancaram da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca da informação e do entretenimento que desejamos encontrar. Por isso mesmo, foram esses meios e os processos de recepção que eles engendram que prepararam a sensibilidade dos usuários para a chegada dos meios digitais cuja marca principal está na busca dispersa, alinear, fragmentada, mas certamente uma busca individualizada da mensagem e da informação (SANTAELLA, 2003, p. 27).

Tal proliferação, ou seja, reprodução, aumento, multiplicação e crescimento, foi fundamental para pensarmos o fenômeno do território das extremidades. Descentralizamos mais uma vez a comunicação. Se, anterior a isso, na cultura de massas, a descentralização partia da não concentração do poder da informação retida em determinados polos para mais acessos e, dessa forma, mesmo que massivo, mais pessoas tendo acesso, agora, não estamos mais presos em centros físicos e estáticos, já que nos colocamos em fluxo, assim como a comunicação.

Trata-se de uma segmentação que atinge desde a forma em que é produzido tal material, divulgado, acessado, consumido, entre outros, até termos uma ruptura com o tradicional modelo comunicacional centralizado e uniformizado. A multiplicação agora é dada por outros canais e modelos, e novas portas passam a se abrir para permear um novo modelo de fluxo.

A convergência midiática, conforme apresentada no capítulo anterior, é um marco decisivo para a forma atingida a partir desse fluxo. O movimento transitório do consumo analógico para o digital nos colocou diante de uma nova lógica de interferência e participação social. E não apenas os meios estão em um sentido convergido ou sofreram com a transição

mencionada, houve uma tensão tecnológica que colocou em xeque e conflito o pretexto social e subjetivo desse sujeito que está também em constante hibridação.

O movimento culminado pelas emissoras televisivas, ao tentarem penetrar o espaço digital, é uma quebra da unilateralidade do fluxo. Elas passaram a ter perfis nas redes sociais digitais, os programas não se prendem mais a programação e horário, as ramificações deles passam a ser disponibilizados em outras plataformas, os perfis passam a interagir com o espectador, o ao vivo ganha um novo sentido, ao estar simultaneamente em mais telas que o modelo tradicional, a web interfere e pauta aquilo que se torna relevante na TV, etc.

Com todas essas pontuações, e muitas outras que poderíamos levantar, a unilateralidade despede-se e abre um horizonte para a bilateralidade que Ferreira (2014) apresenta. Em sua produção, a análise de conteúdos das televisões abertas da Zona da Mata Mineira tem como foco a emissão-produção-audiência. Se o “uni” mantém o valor de único, o “bi” acrescenta uma nova via nesse movimento. O fluxo bilateral é um porte duplo, dois lados, frente e verso, ida e volta, pergunta e resposta, para frente e mais adiante aqui, nada de para trás.

A TV passa a ter uma nova necessidade, ter um olho no que acontece no seu modelo e na sua linguagem já tradicionais, e outro olho no cenário disruptivo comunicacional ocasionado pela era web. Ferreira (2014) categoriza pelas seguintes definições os canais e sua performance na era da conectividade: memória – uma forma de recuperação e ascensão do tempo passado dado ao contexto audiovisual; interatividade – o poder de envolver o usuário com o conteúdo assistido; personalização – possibilitar a criação de um fluxo diferenciado e mutável para cada usuário; aprofundamento da narrativa; e narrativa multimídia. Perceba o valor que temos agora ao definirmos como centralidade a interferência dessa mídia sobre a outra, além de engendrar o sujeito como um espectador participante, afinal, nessas vias, ele possui um controle para o direcionamento de tais fluxos.

O fluxo bilateral, portanto, seria uma grande rodovia automotiva. Uma via dupla na qual carros vão e vêm e as linguagens são transportadas e se misturam cada vez mais, formando mais estéticas, não apenas replicando-as, como vimos acontecer em um primeiro momento. De um lado, os carros saem do destino televisivo visando a atingir as terras digitais da internet, na outra via, os carros fazem o caminho reverso, migram da internet para o cenário televisivo. Essa constante movimentação exemplifica o fluxo audiovisual com o advento da internet e sua influência sobre a produção e quem assiste a ela. Todavia, precisamos refletir sobre as possíveis colisões a que tais carros, em sentidos opostos, estão

sujeitos nessa via. Quem está dirigindo cada veículo? Aonde queremos chegar? Quais as distâncias extremas que esse percurso proporciona?

Ainda partilhando dos pensamentos e contribuições de Ferreira para respondermos às perguntas anteriores, a alteridade desse fluxo proposto inicialmente por Willians e transposto por Ferreira trata-se de uma reconfiguração estética. Isso porque não estamos lidando apenas com a tecnologia como o maior avanço desse cenário, mas com uma elevação que compreende um *mix* evolutivo no qual respingam fatores complexos sobre outras instâncias. Estamos tratando de linguagens que passaram por um processo transitivo e precisaram de um contexto adaptativo para dialogar de forma condizente com seu público, e por vezes isso ainda não acontece.

Ao termos em nossas mãos esse volante, encontramos um cenário de conflitos entre a produção propriamente dita dos conteúdos (nesse caso as empresas e emissoras televisivas) com o sujeito espectador, que agora também é munido de um espaço para sua produção, distribuição e compartilhamento. A via não é mais de mão única, há dois lados para essa dinâmica ser construída. Esse sujeito clama por conteúdos que sejam interativos, que possibilite sua participação e não o prenda frente a um (único) aparelho.

Esse conteúdo necessita habitar simultaneamente dois tempos e meios distintos. Precisa estar na TV (construída por sua linguagem, imagem e ideologia) e ser disponibilizada para onde há habitação, ou seja, para onde estamos nos alocando. Esse espaço nada mais é do que a internet sendo entendida como um agente receptor de conteúdos para ressignificá-los ao atribuir uma nova definição para o fruir desse espectador.

Ainda na bilateralidade, ter o controle e um objetivo de destino coloca em nossas mãos a possibilidade de buscarmos zonas fronteiriças entre vídeo e audiovisual. É conseguir ter um acesso ainda mais restrito ao que a grande mídia não demanda por si só. Graças ao compartilhamento, ao impacto e ao “burburinho” causados na web, há consequências e possíveis visibilidades para outras comunidades, inclusive na cobertura televisiva.

A TV, como veículo de expressão, precisa, mais do que nunca, ser pensada, principalmente se tivermos em vista que diversos autores não a consideram como um meio que tenha encontrado maturidade expressiva. De certo, esta dificuldade encontra-se no fato de a TV não estar situada em um campo único e específico de linguagem, mas por ser resultado de muitas delas. [...] É notório que estamos vivendo um momento crítico da televisão depois de mais de meio século de história. Seu mérito foi o de ter aberto caminho para a percepção do mundo e do cotidiano como imagem, possibilitando a construção de narrativas variadas, eminentemente fragmentadas e sintéticas. Deu o empurrão para a explosão do mundo imagético, virtual, digitalizado e, conseqüentemente, para o advento bem-sucedido do computador e suas

possibilidades de construção de universos sógnicos virtuais (FERREIRA, 2014, p. 125).

Novamente ressaltando, estamos abarcando as características da TV, ou melhor sua produção e dinâmica, para pensarmos o fluxo que pretendemos alcançar instaurado no modelo *streaming* adiante. Para tanto, reconhecemos que há características específicas em ambos os modelos e combiná-las é, na verdade, um esquema para que consigamos desenhar uma cartografia pela qual, em diferentes momentos, produtos audiovisuais apresentam dinâmicas, fluxos, espectadores e comportamentos distintos. Não obstante a isso, estamos olhando para três momentos em que já havia a possibilidade do consumo seriado audiovisual e como as relações psico-tecno-sociais se portavam perante o modelo de negócios ocasionando as dinâmicas e os fluxos.

Se, no modelo previsto anteriormente, a distribuição audiovisual é construída por uma programação, dentro do que denominamos como *broadcasting* TV, agora, a partir do advento da conectividade, adentramos em um modelo televisivo pós-moderno, ou a TV *pós-networking*. O termo inglês assume um valor de elevação para uma rede de trabalho que é construída pela fusão da linguagem televisiva e a possibilidade de colocá-la em uma rede hiperconectada oriunda do acesso permitido pela web. Seria uma forma de entendermos a TV, tal qual já tínhamos antes como uma compreensão pré-definida pela cultura de massas, como um *plus*, um *upgrade* que a web “forçou” no mais tardar dos acontecimentos.

A TV, nesse cenário de convergência de mídias, estaria “preparando o terreno” para o que iremos mais à frente abordar. A programação não está mais presa a horários, graças ao acesso a outras plataformas (inclusive da própria emissora, como, por exemplo, o Globo Play). O episódio, o programa, o jornal e tantos outros gêneros podem, agora, ser consumidos após sua emissão e, em alguns casos, antes mesmo de serem veiculados pela TV, como, por exemplo, determinados títulos seriados (em maior caso as novelas), nos quais alguns episódios são disponibilizados antes na web do que no próprio horário previsto para a sua transmissão.

Ainda baseadas na grade televisiva, as redes sociais digitais são peças fundamentais para pensarmos na reconfiguração desse fluxo. Essa segunda tela, que não necessariamente assume uma segunda atenção e recebe esse nome em ordem de prioridade, passa a dividir nosso espectador diante de dois conteúdos de forma simultânea: a TV, ainda emitindo um produto audiovisual para o espectador, e os dispositivos móveis, como celular, notebooks e tablets, ofertando um outro conteúdo pelas suas telas. O fluxo, nesse caso, pode ser uma

variação ao ser bipartido. O espectador flui por dois percursos que podem se cruzar em determinado momento, ou traçam caminhos totalmente distintos.

A interatividade passa a ter um peso sobre a bilateralidade mencionada, afinal, nas mãos dos espectadores há dispositivos que conectam em um tempo e espaço comuns pessoas, nichos e assuntos a um programa e uma dinâmica específica. Essa busca pela interação representa um momento significativo para as narrativas que estavam em transição nesse período. Não é uma tarefa fácil e considerada como concluída, até porque a distribuição tradicional permanece e a resistência do modelo tradicional também.

Em nossa pesquisa, usamos da televisão como uma inspiração para os moldes que temos da dinâmica comunicacional digital por inúmeros motivos. Dentre eles, pela não neutralização de sua existência e as múltiplas linguagens pelas quais ela sempre foi construída, “ela é mais jogo do que narrativa, mais fluxo do que arquivo, está mais para arte pop do que para arte clássica, trabalha com séries e com processos vivos (e não com produtos prontos). Por fim, a televisão não é teatro, não é cinema, nem internet” (CANNITO, 2010, p. 41).

A TV não quer ser internet, da mesma forma que a internet não quer ser TV. Estamos em um diálogo, cada uma com suas linguagens e dialetos que conseguem ser melhor aproveitados. Ambas exercem influência uma sobre a outra, até por isso o fluxo bilateral acredita ser pautado por uma esfera de coparticipação, principalmente, quando inserimos o espectador que transita pelos dois meios.

Nesse caso, se podemos assim dizer, o que mais une TV e Web é justamente quem as consome. Ambas estão em constante pressão para conseguir ter acesso e construir uma dinâmica propícia para a navegação e a imersão desse sujeito. Ele que, por ora assume o valor de sofrimento já exposto, precisa se reconfigurar diante desse cenário de hibridações. Nossa máxima defendida consiste em acreditarmos que os meios sofrem mudanças, assim como todo seu entorno, inclusive nosso valor mental.

Se chegarmos à mentalidade de quem assiste, não estamos lidando mais com o conceito de audiência apresentado anteriormente, mas de público. Se antes o valor em quantidade era o que determinava quem assistia, agora a qualidade é a palavra-chave desse ponto. A audiência entendida como uma massa desconhecida nessa dinâmica representava apenas uma métrica; o público, agora, ao assumir esse posto, também coloca uma identidade em cada pessoa que assiste e concede valor à produção, que sabe com quem está dialogando diretamente.

O produto audiovisual passa a performar de uma forma mais incisiva. Saber com quem estamos dialogando é muito mais assertivo para romper qualquer possível ruído que venha a existir. Como já mencionado, trocamos a quantidade pela qualidade e, nesse ponto, não estamos dizendo que a corrida por mais pessoas assistindo acabou, muito pelo contrário, os produtos audiovisuais querem ainda mais espectadores, porém estamos especializando o discurso e a linguagem para os públicos certos.

Não que o feito mencionado acima já não acontecesse, mas a bilateralidade é um catalisador de diagnóstico que consegue filtrar as demandas desse público. Se antes a audiência permitia apenas saber se o número de espectadores aumentou ou caiu, agora, com a web, isso passa a ser mensurável através da participação e da interação desse público. Eles ganham notoriedade e espaços de participação que dialogam estritamente com a produção televisiva, curtem, comentam, compartilham, propagam e reconfiguram esse material, interferindo na dinâmica e no fluxo em vigência.

O compartilhamento evidenciado pelas extremidades é um dos pontos de destaque que esse público passa a ter comando para a execução. Essa etapa crítica da leitura diz respeito aos ambientes interativos e às arquiteturas das redes sociais digitais. Um paralelo entre o produto audiovisual, o engajamento das redes e o próprio público. Em diferentes moldes, essa ação já estava injetada em nossa sociedade, mas graças às redes sociais digitais isso se tornou visivelmente palpável para o entendimento do que é compartilhável e o porquê disso se tornar viável.

O valor que liga, portanto, o público ao material audiovisual é concebido por uma cumplicidade que a narrativa ganha em um espaço corriqueiro para o espectador e pelo fluxo bilateral, embora o caminho reverso também seja possível. O material audiovisual num todo, agora não só entendido pelas produções televisivas, conseguem utilizar desse público como uma alternativa, ou mesmo um valor de pesquisa para sua produção e distribuição de materiais. Sendo mais específico, todos os vídeos, independentemente de onde estão dispostos, tendo alguma conexão com esses espaços multifórmicos, passam a ter um novo significado nessa dinâmica.

Tais vídeos, que apresentam uma linguagem televisiva ou similar a ela, começam a migrar de mídias (baseado no conceito de Cultura das Mídias) e, agora, são hospedados em diferentes espaços, seja na TV propriamente dita, seja em plataformas como o Youtube ou demais redes sociais digitais que se apropriam dessa linguagem como uma das ferramentas dispostas em sua estrutura.

Para tanto, não são apenas os vídeos propriamente materializados que estão migrando, mas a produção também. Se questionamos o valor do público para o contexto da dinâmica e dos fluxos, podemos e precisamos firmar que o mesmo público passa a ter em mãos o valor de produção, graças a habilidades e competências que estão cada vez mais dispostas e com pleno domínio dentro do que é ofertado pela era digital.

Trata-se de uma Inteligência Coletiva exposta por Pierre Levy (2015), ou seja, uma inteligência compartilhada, distribuída por partes e coordenada em tempo real, baseada na ideologia de que todos sabem algo e complementam esse saber universal. Uma mobilização de competências potencializada pela web, tendo em vista o diálogo instantâneo permitido, além de formatos que ganham maior engajamento e cumprem esse papel didático, como tutoriais, disponibilização de livros e os próprios materiais audiovisuais seriados, que passam a exercer esse papel a partir de uma ótica metalinguística (o vídeo ensinando pelo vídeo, para produção de vídeos), ou seja, a mensagem passa a estar centrada nos próprios códigos, narrativas e signos e, assim, mais e mais informações circulam e são produzidas com esse intuito.

Segundo Levy (2015), o espaço conectado, ou ciberespaço como ele denomina, é uma habitação de mais de uma mídia, uma reunião de múltiplas mídias e interfaces que atuam na mesma fração temporal e permitem o intercâmbio de ideias justamente pelas amplas conexões entre os participantes dessa rede, graças ao advento tecnológico.

Não obstante a isso, o autor insere essa inteligência dentro dos espaços antropológicos, que consistem em atividades compreendidas pelo imaginário e pela prática na combinação de pessoas, máquinas e o agenciamento das instituições. Estamos tratando de um complexo emaranhado entre redes reais e artificiais que são repletos de identidades que atravessam e perfuram um regime de signos, uma materialização da participação desse público, um conhecimento descentralizado, o poder da informação localizado nas extremidades, a reinvenção da dinâmica, a personalização do saber e dos fluxos e tantos outros pontos.

Pelo entendimento de coletividade, atingimos a Cultura Participativa, transposta por Jenkins, Ford e Green no livro *Cultura da Conexão* (2015), para iniciarmos essa inclusão do sujeito de forma mais ativa. Esse termo advém da inserção da produção destinada ao público que consome, nesse caso, assiste. Como já mencionado, o público agora é compreendido, pois deixa de ser uma obscuridade e números para passar a ter mais clareza, nome, personalidade, gostos, estilos, enfim, uma combinação que passa a ser entendida e levada em consideração na criação de conteúdos.

Dessa forma, a cultura participativa é um momento da inserção desse público na participação desse conteúdo. Temos dois caminhos possíveis de pontuarmos aqui: 1. a interação do produto; 2. a cocriação; e 3. a criação de um novo material. Em todos esses envolvimento enumerados, o público é um fator decisivo para o fluxo que é construído, dessa forma, ele também exerce uma influência sobre o meio que seria a origem dessa dinâmica audiovisual.

No primeiro momento, a interação com o produto é entendida como uma forma de diálogo, o produto gera alguma ação e o público tem como reação alguma interação diante do que é proposto pelo próprio material e canal no qual se encontra, por exemplo, um vídeo no Youtube que gera algum tipo de interação como comentários e respostas, ou mesmo a interação entre esse público, como o uso de *hashtags* específicas sobre um assunto comum.

O segundo ponto seria a cocriação simultânea daquele produto original, um caso mais corriqueiro em *realitys shows*, em que o público define alguns pontos, como a eliminação, provas, torcida, etc. Cocriar determinado material é pensar que já existe uma estrutura previamente estabelecida pela emissora e que deixa nas mãos do público determinadas responsabilidades para o fluir daquele material. Sugestões de assuntos, pautas, tags, entre outros, podem ser entendidos como uma demanda do público sobre os meios, reforçando mais uma vez a quebra de uma única direção da informação e interesse.

E, por fim, o terceiro item que consiste em produtos que são derivações não oficiais, produtos que emergem enquanto uma inspiração, derivação ou mesmo participação do público sobre determinado assunto ou deixa do material audiovisual fonte. Nesse caso, já temos um nicho ainda mais específico, pois estamos lidando com uma produção também hospedada na web, na qual, na maioria dos casos, apropria-se de uma narrativa fonte para criar uma nova ou subjacente a ela.

Independentemente de qual seja a forma de participação, é importante ressaltarmos que já estamos caminhando para uma nova elevação da dinâmica e do fluxo, ou seja, um estágio em que os produtos já começam a emergir por diferentes canais e emissoras, incluindo vertentes que até então não eram consideradas oficiais, como as redes sociais digitais, plataformas de *streaming* (entendidas como uma alternativa secundária à TV, nesse momento). Tudo passa a se conectar e nós começamos a habitar simultaneamente um espaço e uma mensagem que hibridiza a relação do sujeito, das linguagens e das tecnologias, transpondo-nos para um lugar sensível e cognitivo localizado em uma oscilação de centralidades discursivas e extremidades poéticas de nossa coexistência.

Nessa perspectiva, mergulhamos sobre o terceiro ponto e último estágio até o momento, após o primeiro, elucidado como as massas e o fluxo lateral, e o segundo, por sua vez, como as mídias e a bilateralidade. Estamos falando nesse nível de um contexto audiovisual que se instaura a partir de fluxos, redes, linguagens e competências complexas que se inter cruzam e tornam o cenário comunicacional ainda mais integrado. Esse período temporal acreditamos ser o da contemporaneidade e representar uma dinâmica no seu valor de presente, mesmo que por uma captura liquefeita e construída pela midiatização instantânea.

Como mencionado no capítulo anterior, estamos lidando agora com um Ecossistema Comunicacional. Acreditamos, portanto, que tudo exerce algum valor comunicacional e performático. E, quando dizemos tudo, estamos nos referindo a tudo mesmo. Façamos um breve exercício para localizarmos essas conexões. Por mais simplório que possa ser, os objetos estão cada vez mais inteligentes e automatizados. Desde a invenção da luz elétrica, os aparelhos deixaram de usar da força braçal e passaram a ter uma energia imaterializada capaz de dar vida a determinadas funcionalidades.

Imagine em um contexto bem inicial a noção que temos da revolução das máquinas. A indústria passava a exercer uma comunicação entre o sujeito (imaginado como um operário) e a máquina que teria que operar. De uma forma ilustrativa, recordemos o filme *Tempos Modernos* (CHAPLIN, 1936), no qual nosso protagonista adentra a máquina como uma sucção daquela tecnologia e modelos de produção. Não estaríamos nós sendo também sugados pela tecnologia a que temos acesso hoje?

Pensar em objetos inteligentes é até fantasiar um futuro cinematográfico. Robôs, aparelhos eletrônicos, comandos de voz e tantas outras coisas dadas como avanços nos fazem pensar no presente que estamos vivenciando. Mesmo que de uma forma menos hollywoodiana, já temos acesso a muitas dessas formas de nos comunicarmos com os aparatos tecnológicos. E isso tem total reflexo na produção audiovisual.

Se cremos que tudo exerce algum tipo de comunicação, perdemos a noção de muitos aspectos que eram tomados como antagônicos. Paramos de imaginar o que é real ou artificial, o que é online e o que é off-line, quem está dentro ou fora, o longe e o perto... enfim, vários pontos que perdem sentido quando colocamos frente a frente a reconfiguração social do sujeito e as relações que exerce consigo próprio e com o meio dominante o qual habita.

Usemos valores ainda mais abstratos, não iremos nos restringir a objetos físicos. Elevemos nossa percepção para a moda, por exemplo, não a moda concebida pela roupa, sapato, acessórios e afins do mundo *fashion*, mas a moda em sua característica intrínseca, ou seja, como um potencial baseado no modo da representação social e dos intercâmbios da

subjetividade e da cultura. Ela por si só sempre foi um agente de comunicação. Expunha algo, uma ideologia, uma conceituação, um pretexto para o qual temos hoje em dia a visão direcionada para a concepção do vestuário. Atingir essa ideologia é entender que, por muito tempo, a moda estabeleceu um diálogo baseado na comunicação e uma forma da visualidade em se expressar.

Mudemos mais uma vez essa perspectiva, agora para um direcionamento mais evidente para esta pesquisa. A saúde mental, oposta ao que temos como modo externo, ou seja, uma comunicação que o sujeito tem consigo, sua mentalidade, sentimentos, anseios, angústias e possíveis distúrbios, passa a comunicar um entendimento complexo entre o que seria pensado como interno, ou seja, o corpo comunicando-se com o próprio corpo, mas também com o externo, ao reverberar isso de alguma forma para o meio que o cerca.

Se cortarmos essa ideia antagônica entre interno e externo, pensamos na comunicação como uma atuação ainda mais extrema, ou seja, somos capazes de colocarmos mensagens em lugares e fluxos intercambiáveis e que agem por si só dentro de um corpo, ou mesmo em produtos quaisquer, inclusive audiovisuais, com a potencialidade de agir em uma centralidade específica, ou buscar ramificações estéticas para exercer a contaminação, o compartilhamento e a desconstrução do modelo anterior e orbitar por um fluxo multimodal, ou seja, por vários modos e mentalidades.

Se o ecossistema descrito anteriormente interliga os seres bióticos aos abióticos, onde encaixaríamos esse momento de intercessão imaterial dado por questões subjetivas como as apontadas? Haveria ao menos um lugar extremo que um ponto poderia ser tencionado e impactaria outro? E ao pensarmos nas narrativas, qual a comunicação de alto impacto que podemos evidenciar a partir do acesso e da simultaneidade que esse ecossistema constrói? Por tantas perguntas, um valor comum para responde-las é baseado em como o fluxo audiovisual passa a performar a partir de então.

Nessa relação, iniciemos o percurso do fluxo pelo entendimento dos fatores bióticos. A natureza, aquilo que é vivo, por mais microscópico que possa ser, é um valor biótico para a comunicação, por representar um corpo e suas relações externas e internas ao ambiente em questão (por exemplo, o digital). Seria para a ciências biológicas um valor concebido aquilo que possui vida, ou seja, que tenha aparelhos condutores que o tornam únicos por méritos de áreas distintas que não iremos nos adentrar a fundo. Todavia, para este estudo, o termo representa o nosso sujeito já em construção por essas diferentes eras. Como máxima abiótica desse processo, esse espectador assume mais uma vez um caráter primordial para qualquer

comunicação que se pretenda construir entre o produto e quem o acessa mediante essa dinâmica conectada e em mutação incontrolável.

Para tanto, o valor de combinação é dado pelo termo abiótico, um sentido complementar ao anterior. Seres e significados que existem por uma premissa, impacto e interferência, mas não são concebidos pelo valor de vida ou mesmo por algo tangível por um espectro físico e material. Estamos lidando aqui com a refinaria do que seria a internet, nesse caso, algo ainda mais longe do nosso imaginário por não combinar estritamente sua existência, performance e programação. Estamos aqui pontuando códigos, algoritmos, banco de dados, nuvens de documentos e, até mesmo, os princípios sociais agindo e penetrando essa esfera ecossistêmica como a moral na rede, a ética e a psicologia pelas bordas, que são capazes de moldar um fluxo disperso.

E por falar em dispersão, como associar o que é vivo e em movimento, que respira, pensa, age, ressignifica, produz e consome audiovisual com a imaterialidade de algo programado, que artificializa o consumo, que tem a personalização em mãos, que também pensa, mas depende da humanização para seu funcionamento?

Se o ecossistema defende todas as possíveis relações comunicacionais existentes entre o meio, sua mensagem e o espectador, nós estamos cada vez mais imersos nessa concepção. A visualidade torna-se notória cada dia mais. Redes sociais digitais emergem baseadas na construção de narrativas totalmente criadas pelo audiovisual e, em alguns casos, com durações de 24 horas e até de segundos, dependendo do formato do envio. Estamos falando de uma comunicação instantânea que nos faz repensar a frase: “uma imagem vale mais do que mil palavras”; afinal, quantas palavras e imagens cabem em um material audiovisual? A narrativa torna-se uma ferramenta múltipla pela sua existência enquanto linguagem na contemporaneidade. Tudo está potencializado, inclusive, aquilo que já era entendido como algo corriqueiro em outras épocas.

Nessa etapa, atingimos outra modalidade de transmissão, não mais baseada no *broadcasting* (ou seja, em uma programação rígida) e, também, em uma outra dimensão da TV pós-*networking* (a junção de telas em detrimento de conteúdos). Estamos falando agora de uma perspectiva atrelada ao *streaming*, ou fluxo de mídias, em português, uma disposição de conteúdos audiovisuais que altera por completo a dinâmica comunicacional, a qual, aqui, iremos adicionar o termo digital justamente por só existir graças ao advento da internet e, também, dos fluxos até então debatidos.

Pensar no *streaming* é relevarmos a concepção fixa de transmissão de qualquer material audiovisual, pois agora estamos a todo momento conectados e com um acesso perene

aos conteúdos dispostos nessa linguagem. Uma combinação que, na verdade, passa a habitar simultaneamente plataformas desse feitio, como a Netflix (nosso maior interesse), e, também, os vídeos espalhados pela grande esfera do ciberespaço, como, por exemplo, canais no Youtube (unicamente exclusivos ali), performance de web arte que se propaga pelo vídeo, etc.

Não estamos falando apenas de alteridades condizentes ao consumo seriado. De fato esse ponto é o que mais impacta este estudo, porém o *streaming* reconfigurou o fluxo de inúmeras instâncias, como, por exemplo, o aprendizado, que se tornou adaptável à necessidade e possibilidade de cada acesso; a disseminação de conteúdos que rompem com a centralidade da grande narrativa comercializada pelos EUA, uma vez que plataformas como a Netflix conseguem hospedar inúmeros títulos, de vários países, assumindo as características regionais nos conteúdos audiovisuais, etc.

Outro ponto importante consiste em pensarmos em mais nichos sendo beneficiados graças ao *streaming*, afinal, não estamos falando de prateleiras de locadoras, mas sim de uma tecnologia abiótica, que não é materializada fisicamente (como as mídias anteriores, como fitas e DVDs) e possibilita mais títulos, mais acessos e mais gêneros. Consequentemente, estamos avançando para divulgações e propagações extremas de narrativas que não seriam contempladas pelos grandes “hits” do mercado audiovisual que são ovacionados por mais pessoas, justamente pela popularidade que está inserida em determinados formatos e estruturas que não recebiam a devida notoriedade em momentos anteriores ditos como mais rígidos.

Nesse novo contexto tecnológico, precisamos refletir sobre os atuais impactos e mudanças que a transmissão via *streaming* (se é que ainda podemos pensar no termo transmissão) vêm ocasionando sobre o sujeito que tem acesso aos produtos ali dispostos.

Esse sujeito nos interessa porque, afinal, está inserido no *streaming*, no ecossistema comunicacional e na dinâmica digital que o nosso produto seriado, *Thirteen Reasons Why*, coabita. Trata-se de uma visão evolutiva que cremos presenciar e que ainda se encontra em mutação. O sujeito está inserindo cada vez mais à sua rotina e mentalidade os aparatos e dependências tecnológicas para a sua existência e consumo diante de materiais e ofertas comunicacionais, principalmente os dispostos pela hiperconectividade e pelos elementos digitais. Um contexto que se caracteriza pela relação já entrelaçada entre os espectadores e o material audiovisual disposto em tais espaços.

Para iniciarmos o processo descritivo do sujeito, agora inserido nesse ecossistema comunicacional digital, não poderíamos deixar de pontuar um cenário considerado por muitos autores como evolutivo à existência humana. Trata-se do conceito de pós-humano, a que

iremos nos ater a partir da descrição, do pensamento e da ideologia propostos por Santaella (2007). Para a autora, esse termo apresenta-se num fator de referencialidade que une os avanços tecnológicos e múltiplos das áreas das ciências (humanas, médicas, exatas, etc.) que estruturaram uma construção de um novo corpo biologicamente afetado por isso, de tal modo que esse ser biótico, atuante pelo valor abiótico, pode ser construído, modificado, determinado e ressignificado a partir dessas próteses (como o próprio celular servindo como um extensão do homem) engendradas pelo avanço da matéria, dos fluxos e da dinâmica.

Cremos que se trata de uma nova concepção para refletirmos sobre a individualidade humana, que transporta o nosso sujeito para um contexto que descentraliza a produção comunicacional audiovisual e mental para um contexto distorcido, ou em constante distorção, em pontas extremas das relações humanas e, até mesmo, as intrarrelações possibilitadas por tal momento.

A mediação construída entre sujeito pós-humano e as máquinas entende-se aqui as tecnologias acrescidas da web, que passa a exercer influência da cultura digital em um contexto retroalimentativo. Nós, seres bióticos, dependemos de redes, conectividade, comunicação digital, interfaces e *design* para uma sobrevivência ecossistêmica, o mesmo caminho reverso é necessário, afinal, as redes, conectividade... e tudo que mencionamos como seres abióticos... só existem graças à existência desses sujeitos que se abrigam nela, ou seja, o *habitat* só existe por quem o habita, visto que só é possível habitar algum espaço que exista.

A revolução tecnológica proposta por Santaella (2007) é pertinente para o que estamos traçando aqui. Para ela, trata-se de um atravessamento psíquico, cultural e social que defendemos como uma somatória muito mais complexa e profunda, de tal forma que se inicia com a invenção do alfabeto e não possui um ponto final, mas sim uma perspectiva evolutiva e gradativa, afinal, a inteligência está sendo cada vez mais ramificada, penetrando a dinâmica comunicacional e o contexto estético a que cada sujeito se dispõe pela cultura, arte, comunicação, entre outros, por um processo não mais simplificado dos fluxos.

A palavra revolução, em um primeiro momento, pode criar um imaginário beligerante, ao ponto de que imaginar uma revolução tecnológica (em suma, digital) nos faz projetar em um futuro (não tão distante) a invasão de robôs, microchips, a substituição humana, etc. Esse cenário caótico, romantizado muito vezes por produções audiovisuais, cinematográficas ou seriadas, coloca-nos em órbita para um sistema escalável do progresso da comunicação que evolui de fato diariamente.

Ainda segundo a autora, a tecnologia transformaria a nós, seres humanos, justamente por impactar tudo ao nosso redor. A natureza já não seria a mesma, os móveis, carros,

remédios, celulares, casas... também não serão os mesmos. Os ambientes irão ser espaços conectados, tudo à nossa volta será assim. Nossas relações bióticas, ou até entrando mais a fundo no conceito, pós-biótica, já estão recebendo fluxos capazes de permearem uma alteridade desse sujeito ao imergir nas funcionalidades da web.

Imersão essa que por vezes é sufocante, pelos inúmeros adventos que atuam simultaneamente nesse fluido turbulento. Santaella (2007) ainda referencia essa tecnologia como algo invisível, opondo-se mais uma vez ao que temos como um conflito revolucionário. Os computadores, celulares, televisões, enfim, aparelhos que participam da dinâmica audiovisual televisiva, ficarão tão presentes que sua existência será reconfigurada para a onipresença em nossa sociedade. Seja pelos tamanhos que irão assumir ou pelas dependências que criamos, estarem à nossa vista ou não já coloca em xeque a usabilidade da internet como uma extensão e expansão inteligente mental e psicológica humana, ou melhor, pós-humana.

Mentes invadidas pela tecnologia passam a definir agora uma personalização dos fluxos e a modalidade desse sujeito usufruidor. Corpos passam a ser também personalizados, agora fisicamente pensando, por um caminho que tende a alcançar cada vez mais próxima uma reconfiguração genética da nossa existência e, subjetivamente falando, algo que não conseguimos mensurar pelo toque ou fenótipo, como, por exemplo, a inteligência artificial, a relação homem-máquina em uma produção seja comunicacional, industrial ou qualquer outra vertente, e ainda a neuroquímica (um campo da Neurociência que estuda neurotransmissores, neuropeptídeos, neuromoduladores e compostos psicoativos, a convergência entre Bioquímica e Neurociência para compreender a influência sobre o nosso sistema nervoso, que por uma visão gestáltica, atribuímos à responsabilidade de si próprio, ou seja, do eu, sobre uma referência ao sistema nervoso e, até mesmo, a natureza da humanidade).

Não obstante a isso, o comportamento desse sujeito também é difuso. Difuso por espalhar-se amplamente por várias direções, fluxos, pontos extremizados, etc. Numa breve recapitulação, já vimos a audiência, baseada em números e na penumbra que impedem o conhecimento do espectador; atingimos o público, demos nome e sobrenome para cada espectador, conhecemos os gostos e personalizamos sua dinâmica; e, agora, nessa construção ecossistêmica, desbravaremos os fãs, ou seja, espectadores que impactam nos números e que não possuem apenas o nome, mas todo o cadastro necessário, login, senha, usuário, “@”, entre outras identificações nesse contexto. De uma forma metafórica, os fãs tornam-se o desejo de quem produz conteúdo (seja ele audiovisual ou não), pois trata-se de um segmento engajado do sujeito ainda mais especializado e incorporado nessa dinâmica híbrida.

Tal comunidade ainda é um reflexo da cultura participativa, um cenário que permite a nosso espectador algum tipo de participação, excedendo o acordo da radiodifusão de ser apenas um único emissor. A polaridade entre esses dois pontos (emissor x espectador) para os fãs é totalmente rompida, pois tem como cerne um produto comunicacional, uma série por exemplo, que se desprende da sua narrativa fonte para ser um modelo fluído pelos fluxos que passam a permear novas produções, por vezes, mais atualizadas e engajadas do que a oficial. Isso porque tal comunidade é munida das habilidades condizentes para esse ecossistema, aprendem com facilidade e querem que seu conteúdo passe a circular com uma frequência ainda mais alta nessa dinâmica.

Os fãs, então, produzem conteúdos nas extremidades dessas narrativas, como veremos mais adiante, como uma forma que oscila entre o que é oficial e o que é amador, ao ponto de a qualidade do material ser o resultado de um preceito estético estabelecido pelo fluxo de similares ao dele, ou seja, os fãs comunicam com os fãs. As linguagens são compreendidas e conseguem assumir a melhor versão de cada hibridação nesse contexto. Os aparatos tecnológicos são acrescidos pela mobilidade e facilidade de manuseio. A idade, não um fator decisivo ou padrão, nos põe a pensar sobre a jovialidade que tais materiais estão assumindo.

Se esse nicho comunica-se pelas extremidades com o intuito de compartilhamento de um conteúdo misto já desconstruído, a quem eles desejam contaminar com seus produtos e novas narrativas? Trata-se de entendermos que os fãs querem notoriedade daqueles que os inspiram, de tal modo que o fluxo aqui se reconfigura para um percurso ainda mais incerto. Inicia-se em determinado ponto, não necessariamente conhecido, e os alvos são os próprios agentes da sua disseminação.

As estratégias dessa dinâmica é dialogar no espaço-tempo condizente com o produto e a sua narrativa. A produção não assume um padrão, tampouco se prende a modelos tradicionais. O acesso é cada vez mais digital, desprende-se de eletrônicos fixos, pois estamos na mobilidade desse acesso, tudo e todos produzem, tudo e todos querem consumir. Os fãs são uma forma de especialização do público, assim como o público é uma especialização da audiência.

Se lidamos com os fãs como um preceito evolutivo, eles atuam de modo ainda mais ativo do que aqueles que os antecederam, de tal forma que eles, por si sós, assumem diferentes poderes e inquietudes que também são mutáveis por um processo de contágio de linguagens e propagação de conteúdos. Como todo conteúdo na web, a velocidade das informações faz com que os “altos e baixos” circulem com a mesma velocidade, ou cada vez mais rápido, o valor de instantaneidade.

Vale ressaltar que não estamos apontando aqui o surgimento da cultura dos fãs, movimento que sempre existiu, porém ele é ainda mais evidenciado graças ao acesso digitalizado de materiais e das competências que essas pessoas possuem para interferir na dinâmica comunicacional. Trata-se de uma forma mais evidente e propícia dessa participação tomar forma. O ecossistema comunicacional digital favorece trocas culturais de uma maneira ainda mais facilitada e que coloca o sujeito com um desempenho síncrono de consumidor/produtor que sobressai qualquer alcance temporal/espacial. Afinal, estamos falando em uma ativação mental de determinada narrativa que garante que o fluxo será ainda mais personalizado e encaixado dentro dos assuntos convenientes.

Todavia, segundo Jenkins (2006), os fãs não necessariamente são acríticos, muito pelo contrário, eles possuem um modo particular e complexo quando estabelecem uma leitura crítica sobre a narrativa em questão. Seja fundada pela associação identitária permitida ou, ainda, pela formação cultural, ideológica e das estratégias às quais cada um está submetido. A linguagem digital, para nós compreendida como o audiovisual seriado Original Netflix, é uma forma hibridizada que permite ver nesses espectadores um engajamento com o que consomem e que estão dispostos a ressignificar nessa reescrita um valor ainda em compreensão para a dicotomia entre centro e extremos.

Essa hibridização é o resultado da soma de inúmeros valores estéticos depositados sobre a mesma obra. Nesse sentido, estamos apontando desde a concepção de captura, edição, narrativa, foco, enquadramento, percepção de arte, legendas, vinheta, créditos, construção das personagens e por aí em diante, que se estreitam em paralelo ao acesso a esse conteúdo por um fluxo de mídias pré-definido pela assinatura da plataforma, pelos dados depositados nela, pela disponibilidade de conectar-se e as funcionalidades que são determinadas pelo usuário, como *play*, *pause*, avançar, sair, entre outras.

Assim, esse espectador, entendido como um fã, consegue moldar o conteúdo da mídia original e tida como tradicional até mesmo junto aos conteúdos exclusivamente digitais, ao ponto de tudo passar a exercer algum tipo de influência e confluência nesse ecossistema comunicacional. Essa cultura permite o acesso de nichos a uma ampla dinâmica, seja ela entendida por uma larga complexidade de compartilhamento, seja pela desconstrução permitida por novos fluxos que são proporcionados por essas narrativas e linguagens.

Como máxima para tudo apresentado até o presente momento, atingimos um fluxo que é totalmente distinto dos modelos anteriormente apresentados. Não estamos pensando agora como uma lateralidade, ou seja, por vias únicas, duplas ou até triplas, quádruplas, etc., mas em uma rede distribuída reticular. Estamos em uma reconfiguração vista justamente por uma

não territorialidade fixa. Por mais ambíguo que possa parecer, a marcação desse fluxo é justamente não ser demarcado.

Não conseguimos aprisioná-lo em um modelo que se limite a emissor e espectador, afinal, tudo comunica-se e tem um potencial cognitivo entre as relações vivas e não vivas entre o meio e a mensagem. Um ponto importante a repensarmos, “o meio é a mensagem”, para esse fluxo é que o mais importante de conflitar-mos é o que existe justamente entre esse meio até atingirmos a mensagem e o poder de reconfiguração dela.

Se, no modelo audiovisual defendido pela radiodifusão, o fluxo era delimitado por uma via única, ou seja, a mensagem emitida pelo meio atingia exclusivamente a audiência e impactava determinada massa, o fluxo bilateral emerge para inserir a interferência da web sobre um possível caminho reverso. Baseado, agora, por múltiplas ações comunicativas contaminando e sendo contaminadas por todos os lados, o fluxo passa por uma reconfiguração existencial e cognitiva.

O fluxo cognitivo seria um pensamento que não cria raízes e muito menos é captável por inserir-se em uma dinâmica audiovisual comunicacional e digital. Esse termo justamente nos cabe para a reflexão, afinal, cognitivo expressa a dimensão que mescla, dentre várias características, o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio, a estética e o corpo.

Ao passarmos ponto a ponto os termos listados anteriormente, achamos um “modelo” que nos faz argumentar, inclusive, onde cada característica desse fluxo seria aplicada ou mesmo performaria com mais afinco. Ao pensarmos no corpo, nesse fluxo cognitivo, ele é o agente fundamental, para não dizermos decisório em determinados estágios, o responsável em conseguir decifrar caminhos, códigos e conteúdos ao assistir a eles, mas que sem espaços conectados e propícios para isso tornar-se-ia impossível. O pensamento, por exemplo, poderia ser compreendido como o sentido biótico, ou seja, a forma de pensar dos seres humanos e, ao mesmo tempo, o valor de pensamento que as tecnologias estão atribuindo, como na web semântica, na inteligência artificial, dentre outros.

Fato é que biótico e abiótico para o contexto cognitivo levam em conta a junção do externo com o interno, do real com o artificial e da tecnologia do corpo humano com a tecnologia disposta pelos dispositivos, que se mesclam por uma forma transorgânica de existirmos. De acordo com Di Felice (2009), estamos falando de uma retroalimentação ocasionada pelo caráter informacional, e o sujeito agindo como dois corpos. Relações infomateriais que são possibilitadas e acrescidas nesse fluxo por ser uma emergência das conexões que se expandem em meio às relações tecno-psico-sociais que agenciamos.

Assim, estamos acrescentando um valor de cognição aos espaços já existentes e aos que ainda irão surgir por meio desse fluxo. São *habitats* que se materializam por diferentes vertentes e possibilitam um fruir incapaz de ser metrificado. Trata-se de um prazer por estar online, conforme nos fala Di Felice. Uma movimentação dada pela conectividade não narrada por um ponto de início ou finalização, mas por um percurso caracterizado pelo instantâneo, por zonas de conflito e conflitantes entre si.

Pensar nesse fluxo, na perspectiva ecossistêmica, é atribuir valor para cada segundo, ou menos tempo quando possível, empregado pelas produções audiovisuais e seu impacto de reverberação. É conseguirmos enxergar uma contaminação dada por uma caráter de composição, ou seja, são valores externos que se somam para exercer algum tipo de sentido para nosso espectador multiconectado.

Estamos falando de um contexto em que não importa o início ou o fim, até porque desconhecemos tais pontos extremos, mas é justamente pelas extremidades constitutivas dessas narrativas audiovisuais que conseguimos, de uma forma ainda abstrata, caracterizar um movimento interconectado entre tudo aquilo que avista ou toca. São portas, caminhos, frestas, ou, até mesmo fissuras, que cada valor (seja ele biótico ou não) interfere para o equilíbrio, ou desequilíbrio, das relações comunicacionais daquilo que estamos denominando de fluxo cognitivo.

Trata-se não mais de um processo de digitalização, mas de localização de uma subjetividade ainda mais translúcida. Notemos que o prefixo *trans* é decisivo para a contextualização dessa passagem. E não poderíamos pensar em um termo mais condizente para. Afinal, nessa constante passagem entre os inúmeros conteúdos já soltos e disponibilizados para o acesso, conectamo-nos por vias que se cruzam, retomam, iniciam ou fecham os fluxos que construímos.

Pensar em um fluxo trans, nesse caso, é entender que esse fluxo é um elemento comunicacional que tem como cognição algo que está além, como uma troca, ou mesmo através. O fluxo pelo próprio fluxo passa a ressignificar um sentido ecossistêmico. Por si só, mescla corpo vivos e tecnológicos em um cerne comum e, por vezes, pensa para além disso. É como avistar um horizonte sem saber o que está por trás daquela vista. É achar que se conhece e ter total incerteza de quem de fato se é. É assistir a um mesmo conteúdo e, ao fechar aquela porta, tê-la à sua frente com um novo percurso a ser feito ou refeito. É pensar em um fluxo e ter total noção de que não colocou um ponto final sequer na frase que tenta defini-lo.

O fluxo cognitivo é recheado por perguntas e, por isso, suas extremidades são fascinantes. São pontos da comunicação que podem partir de um centro, atingindo uma massa

de calor fervorosa pelo consumo audiovisual e que se expande por meio das linguagens e performances para uma fronteira desconhecida e desconstruída desses grandes centros e dinâmicas. Questionamentos como: até que ponto o sujeito interfere na web e a web interfere no sujeito? Teríamos um fluxo cognitivo construído pela mentalidade humana e materializada pelos consumo desses produtos audiovisuais? Como essas temáticas tabus conseguem performar em cenários distintos, como o centro das massas e as extremidades das mídias?

Essa é uma forma de colocarmos em mente não só o impacto que todo esse ecossistema gera pelo processo das interconexões, mas crer que há uma “trans”formação que parte do corpo usufruidor, nosso sujeito, construído pelo sofrimento, e que se desprende para rotas ainda obscuras. O fluxo, então, passa a ser a certeza da incerteza -uma nomenclatura para pensarmos nas extremidades dos conteúdos audiovisuais da contemporaneidade que visam a “trans”bordar aquilo que as fronteiras traçaram.

Não há sentido para esse fluxo permanecer estático nessa dinâmica comunicacional, menos ainda encontrar um limite. A cognição é dada pelo pensamento infinito e as bordas transbordam todo esse sentido, aqui por um viés da responsabilidade da existência pela Gestalt, que coloca em evidência como nós reconfiguramos o valor de subsistir, seja pela existência dos distintos fluxos apresentados, valores de sujeito, seja pelo que chamamos de cenários da cultura e da informação.

O fluxo cognitivo é uma fração temporal e espacial determinada por uma personalização que advém, em suma, de um contexto de dados, algorítmicos e tecnológicos, em certos casos. É dar *play* em conteúdos audiovisuais e construir um lastro que será decisivo para a continuidade do seu fruir. Um espaço marcado por uma memória do consumo e que adianta conteúdos similares ou aproxima de um contexto com alto impacto e compartilhamento.

Compartilhar define parte desse fluxo. É, em parte, impulsionar determinado material e produto para as áreas de fala que pertencem a eles. Seria uma forma de incorporar em sua existência biótica determinada informação abiótica. É somar à sua cognição própria (dada como pensamento e materialização do seu corpo) a cognição do produto em si. Em outras palavras, é atribuir sentido a duas possíveis formas de exprimir o fluxo cognitivo, seja pela existencialidade do ser vivo e seu caráter de desconstrução, seja pelo mesmo termo aplicado ao produto audiovisual em questão.

Nessa ótica, estabelecer um único valor para a cognição é uma tarefa impossível. Afinal, outro termo que escolhemos para esse formato da dinâmica e do fluxo audiovisual que cremos vivenciar na contemporaneidade é o conectivo, justamente pelas múltiplas conexões

possíveis que vivenciamos, seja pela subjetividade e interferência tecnológica sobre nossa mente, seja, até mesmo, pela performance que é atribuída a nós quando somos espectadores de conteúdos audiovisuais dispostos por plataformas multiconectadas, como a Netflix.

Conexão e Cognição passam a agir como sinônimos para nós. Estaríamos pensando em uma comunicação totalmente conectada pelas múltiplas ações e interferências possíveis, e por que não impossíveis, que nosso corpo, inteligência, sentimento, linguagens e infinitos pontos que poetizam nossa existência são capazes de expandir.

Acreditamos que os fluxos emergentes têm um poder de propor conexões que são de fato expandidas graças a inúmeros fatores, como já mencionados, bióticos e abióticos. De toda forma, desenhar esse fluxo é por em linhas abstratas e infinitas várias conexões que concretizam – ou não – um sujeito participativo, engajado e em constante mutação.

Pensar no fluxo cognitivo é não se contentar com um fim, mas querer ir além do que é dado como finalizado. Entender o fluxo cognitivo é como ler um livro de cabeça para baixo e conseguir encontrar sentido em palavras que “não existem”, escritas fora de uma ordem dada por uma convenção. É em parte acreditar que somos bióticos e, em outra, ter a plena convicção que já somos agentes abióticos nessa forma de trans-habitar. É conhecer seu papel nesse ecossistema comunicacional, fazendo justamente o que ainda é desconhecido por nós no fluxo, onde coabitam vários modelos e dinâmicas, bem como as suas extremidades. Fluxo cognitivo é sinônimo de conectarmos o descobrimento da subjetividade a partir da web, em múltiplas relações do (r)existir.

4 ANÁLISE: AS EXTREMIDADES DE 13 REASONS WHY

O conceito de extremidades baseia-se na leitura crítica do vídeo, mais especificamente no cenário contemporâneo e na emergência de conteúdos audiovisuais seriados para a nossa análise, a partir de um percurso analítico criado por Christine Mello como uma vertente de articulação de pontas extremas capaz de nos referendar a reconfiguração da própria subjetividade, além das linguagens transitórias. Segundo a autora “diferente da noção ocidental atribuída às extremidades, que a relaciona a forças opostas, dicotômicas, polarizadas, a presente noção de extremidades é articulada a partir da convivência de forças plurais e complementares.” (MELLO, 2017, p.13).

Mais detalhadamente, ao descrevermos o nosso objeto de estudo, estamos falando de uma produção com 13 episódios por temporada, número esse significativo e de total valor para a narrativa, afinal, trata-se do título original Netflix *Thirteen Reasons Why*, cuja temática estabelece uma conexão entre o suicídio através de 13 motivos pelos quais Hannah Baker comete tal ato. Seus espectadores estão diante de um fluxo totalmente reconfigurado e de uma nova dinâmica comunicacional, reciclada a cada instante.

Mais adiante trataremos sobre o objeto em si, todavia interessa-nos, neste momento, justificar a escolha da leitura que faremos e qual perspectiva metodológica iremos percorrer para refletir sobre a narrativa do suicídio. O conceito de “extremidades”, em sua origem mais primitiva, remete-nos a algo que não está no centro, e sim em pontas extremas, remotas, distantes, em polos.

Alargando mais suas características, podemos buscar outras referências de sentido condizentes com sua intensidade e valor de maximização. As extremidades seriam, então, uma forma de relacionar distintos valores de extremos, principalmente no quesito espacial, mas que passam a ter um valor sensorio e sugestível. Dessa forma, estaríamos falando de possibilidades sensíveis para interpretarmos pontos remotos que, ao mesmo tempo, já fazem parte de nossa existência. É concentrar-se nas pontas dos dedos e sentir cada movimento impulsionado pelo sistema nervoso.

Pensar nas extremidades é por vezes conhecer o que estamos sentindo por cada toque que realizamos ou a que somos submetidos, mas também é uma área de exploração, sem fronteiras claras ou já sentidas que são preenchidas por ares por vezes densos, repletos de significados e sentidos para a existência humana e não humana nas relações tecnológicas.

Entretanto, não basta apenas pensar nas extremidades, visto que há o valor de pertencer a elas. Estamos falando da participação, da observação ou, até mesmo, da

proliferação que cada ponta extrema é capaz de realizar. Uma metáfora para pensarmos que, por mais que algo extremo tenda a fazer referência ao sentido de comprimento, estamos nos referindo a produtos comunicacionais que não cabem em réguas ou qualquer outra metragem.

A extensão, nesse sentido, é uma visão prolongada da subjetividade e da poética sobre cada sujeito que usufrui dessa dinâmica. Como já dito, há necessidade de fazer parte dela também.

Tal leitura foi tida como a mais adequada para este estudo justamente por acreditarmos que somos agentes potenciais de transformação, ou melhor, de transmutação de linguagens, fluxos e hibridizações. Não estamos em um contexto ameno ou apaziguado, à deriva. Mergulhamos em uma maré alta, movimentada, repleta de ondas que nos afogam, mas também satisfazem nossa sede.

As extremidades para nós é uma das muitas formas de ver o que está a alguns passos de nós, mas que, na verdade, dificilmente será alcançado. É uma maneira de deixarmos que a intuição também ganhe valor acadêmico, da mesma forma que a subjetividade agregue valor ao que estabelece a tríade construída e evidenciada neste estudo, ou seja as relações psico-tecno-sociais.

É poder pensar através da Gestalt que cada sujeito existe por si, suas consequências e ações em um cenário multifatorial, da mesma maneira que o vídeo também age por si só e, por vezes, é um dos agente externos da sociedade contemporânea. Escolher essa combinação entre extremidades e Gestalt é reconhecer que não somos divididos por lados, tampouco por uma definição resumida por nome e sobrenome. Trata-se de uma complexidade que coloca em questão o valor sensorio da arte e também o mesmo valor que se evidencia no corpo e na resistência de cada sujeito.

Assim, a performance é dada por uma simbiose, ou seja, a intimidade construída entre o que é arte e quem nela está. Seria uma forma de fluir e usufruir de sentimentos que não cabe-nos aqui descrever, uma identidade que não tem ponto final, uma inspiração que se retroalimenta por cada volta que faz e depara-se com um novo “eu” que resiste frente a frente com o espelho, ou melhor, frente a frente com uma tela, um monitor, um dispositivo que não reflete com a precisão do espelho, mas nos mostra partes internas, subjetivas e sensoriais que nenhum reflexo é capaz de construir sem a interferência do audiovisual, sua tecnologia e linguagem.

Nesta análise, iremos nos apropriar das conceituações propostas por Mello (2008) para o entendimento e a prática em leituras extremizadas, uma forma que encontramos de tornar reticular essa linguagem e narrativa transposta pela série aos seus espectadores/fãs.

Seria uma tentativa de refletirmos sobre efeitos sensoriais e consequências de tratar sobre a temática marginalizada em um produto com alcance mundial.

Para a autora, as extremidades tratam-se de diálogos possíveis entre o vídeo e as artes visuais. São dimensões sobre limites, crises, fronteiras e o rompimento destas. Ela acredita que podemos relacionar as extremidades com inúmeras causas, desde uma esfera micro, pensando na individualidade e existencialidade do sujeito, como também pairando sobre questionamentos e incisões macro, como as redes e a socialização vistas como um todo. Para Christine Mello, essa composição é que nos

levam à percepção das linguagens não no seu contexto particular, ou como mensagens específicas, mas na direção de suas fronteiras e de seus processos de hibridização, como uma fuga do epicentro da linguagem, como estado descentralizado de comunicação entre os meios, como um conjunto de circuitos interligados (MELLO, 2008, p. 28).

Esse cenário audiovisual, que a autora trabalha pensando o vídeo, mas que iremos exemplificar pelo modelo seriado *streaming*, está ligado à experiência e à performance entre o produto comunicacional em si e seu espectador. Ao produto atribuímos a dinâmica comunicacional digital, ou seja, características impossíveis de serem capturadas ou diagnosticadas como algo fixo, pois são estruturas sinônimas de movimento. Ao espectador, colocamos um valor de atenção, justamente pela não hierarquização das linguagens que são dispostas pelo produto e pela complementação de sentido que se cria entre a narrativa e a internalização dos sentimentos projetados por ela.

Essa experiência perceptiva é o que nos interessa, afinal, acreditamos que a tecnologia é construída pela hibridação das linguagens em suas qualidades intrínsecas, ou seja, cada linguagem desempenhando seu papel de acordo com sua potencialidade, abertura e suporte no qual é empregada, da mesma forma que a sociedade sofre por uma mutação constante ocasionada por inúmeros fluxos que agem simultaneamente no espaço e tempo do instantâneo.

Todavia, não podemos nos abster do fator psicológico, o subjetivo, a mentalidade humana, dada como um reflexo da multifatorialidade que age por vias externas e internas desse sujeito que ocupa não apenas um ponto de centralidade na comunicação, mas extremiza sua existência por diferentes ramificações sensoriais e de descobrimento ao pensar os múltiplos sentidos dos produtos comunicacionais e, inclusive, o seu valor de comunicação enquanto um corpo que também “fala” por si só.

Nosso objetivo, assim como o de Mello, é compreender ações limítrofes do audiovisual em sinergia com a subjetividade do sujeito por meio de um experimento crítico que transporta a narrativa da série para os pontos da extremidade. Mello aponta que

Em uma era associada a contínuos deslocamentos, à decomposição e à incerteza, a escrita da crítica é aqui ativada como experimento, na tentativa de produzir situações de risco no que diz respeito a leituras de trabalhos em trânsito, limítrofes e instáveis. (MELLO, 2017, p. 15).

Isso acontece a partir do deslocamento de conceitos preestabelecidos na arte, proporcionando oportunidades para algo ainda em descobrimento e um valor que agrega uma perspectiva de estabelecer um ressignificado, ou seja, enxergar nas linguagens emergentes uma nova potencialidade de sentido e sensorialidade.

Ao analisarmos o título e a narrativa contida em *Thirteen Reasons Why*, o contexto das extremidades nos permite vislumbrar um cenário heterogêneo que está disposto por essa ação performática. Trata-se de levantarmos nossos olhares para além dos muros fronteiriços, ou forçar nossa visão por frestas de fechaduras, para que possamos desbloquear sentidos já concretos ou com significados sólidos que pararam em um tempo e foram preenchidos por rótulos e tabus de uma sociedade anterior à contemporaneidade.

Por mais que acreditemos no poder da memória para atribuir valor aos conceitos e à existência biótica e abiótica, também reforçamos a necessidade de atribuímos valor temporal e espacial condizente com uma realidade estética que se constrói a partir de fluxos e mutabilidades inconstantes, e que tal característica é a de maior expansão para as conexões e as referidas linguagens que estão em cada cena dessa produção seriada.

Em sua obra, Mello (2008) relaciona as falhas da geologia (deslocamento entre uma rocha e outra) com certas “falhas” que encontramos nas produções videográficas quando analisamos os deslocamentos oriundos das transformações das linguagens. Como já mencionado no capítulo anterior, as linguagens foram potencializadas graças ao advento da cultura digital. Em certo ponto, podemos reafirmar que elas tornaram mais evidentes tal fenômeno, ou seja, sempre exerceram uma performance e um papel decisivo na dinâmica comunicacional, todavia as falhas que são pontuadas aqui passam a ser mais perceptíveis, materializadas e, por vezes, disponibilizadas ao toque entre a arte, que se movimenta em telas e monitores, e nossos tecidos epiteliais.

Essa problematização de deslocamento em direção ao que seria mutante nos coloca em um “caminho de leitura” cuja direção consiste na “observação de pontos de tensão,

situações conflituosas existentes no cerne dos trabalhos” (MELLO, 2017, p. 13). Ao nos transportarmos para o cenário imagético do que seriam essas mutações, por vezes já adicionamos o preceito tecnológico ao que seria evolutivo de alguma maneira. Por vezes penso na modificação genética dos animais e vegetais, em determinados momentos me questiono sobre os espaços urbanos como formas maleáveis e mutáveis, apesar do concreto que os sustenta, e, por vezes, imagino o sujeito e a comunicação, que já não são os mesmos, seja pelos seus corpos geneticamente modificados, seja pela memória em seu consumo, pela forma de comunicar-se ou, ainda, pelo transporte de matéria que se manifesta em um processo de descentralização das linguagens.

Mello (2017) visa a uma interseção entre a arte e as práticas midiáticas pelas experiências interconectadas hospedadas em multiplataformas, comunidades e sentidos. Nessa obra organizada pela pesquisadora, outros autores também usam dessa experimentação para colocar o vídeo como um valor de criticismo e performance, como *O Muro da Vergonha* (2014), *Abril Despedaçado* (2002), *Rua de mão dupla* (2002), entre outros. Os referidos vídeos possuem total entrelaçamento com os fluxos que caracterizamos, mais especificamente o fluxo cognitivo.

Estamos considerando as extremidades como uma leitura crítica de deslocamento e movimento. Um olhar que põe em frente dos olhos óculos de aumento que possibilitam alcançar fissuras por mais distantes que estejam. São movimentações do espaço-tempo midiático caracterizado por um percurso também em movimentação, ou seja, nessa combinação e *link*, o fluxo torna-se o fluido condutor de informação, conteúdo, estratégias e, também, narrativas que são responsáveis por desdobramentos complexos quando analisadas pelas extremidades.

Segundo Mello, trata-se de uma análise mais baseada nos modos de apropriação da estética sobre tais produtos, e não necessariamente executando a crítica sobre as especificidades da linguagem videográfica. Em outras palavras, podemos dizer que tal análise será preenchida por aquilo que atua como um complemento poético e, por vezes, inacabado na relação emissor e espectador e, não obstante a isso, o reconhecimento de que as linguagens são essenciais para tal diálogo. Todavia, os modos desses meios são os maiores agentes para a construção nas hiperconexões entre os produtos audiovisuais com o contexto digital do ecossistema comunicacional em que estão inseridos.

A estética do vídeo que iremos trabalhar nessa análise consiste em uma visão proposta pela autora baseada sobre os processos estéticos de produção, recepção e apreciação do material em si e, sobretudo, o estado da arte que se movimenta, tem uma linguagem

específica, emerge e alcança um público ainda mais segmentado e, portanto, porta-se como uma problematização instável, mutante e múltipla.

Estamos tratando, a partir daqui, a performance do vídeo graças ao advento da tecnologia. Se a TV é o ponto de partida deste estudo, entendido como um valor de memória para o formato seriado, dos fluxos informacionais e dos espectadores que também evoluíram cognitivamente, temos cada produto como uma combinação de sentidos que passa a abrigar diferentes termos e passagens em um único produto, que podemos exemplificar aqui como o áudio e o visual em total simbiose.

Simbiose, nesse sentido, trata-se de dois corpos atuando em total benefício nessa combinação. Se acreditamos que tais linguagens também portam-se como corpos, ou melhor, variáveis que se comunicam por si só, temos a validação do ecossistema comunicacional, uma vez que, nesses produtos, o áudio não funciona de forma excludente do visual e este não ocorre com total excelência pelo reverso.

Não estamos apontando que tais expressões comunicacionais não existam separadamente, muito pelo contrário. Até no contexto da cultura digital, tais modelos também possuem vez. Seja por áudios de grupos de conversas ou por memes salvos como gifs, tudo consegue comunicar-se dando o melhor para determinada rede a partir das ferramentas e funcionalidades que são postas para esse diálogo.

Como estamos nos referindo ao produto seriado, com características televisivas e embebido pela linguagem cinematográfica, ele não teria o mesmo desempenho ao distanciarmos cada funcionalidade ali disposta. E aqui vale ressaltar a convenção estipulada pelos signos de cada produção. O total sentido de cada obra também é constituído por informações culturais preestabelecidas pela sociedade que as consome.

Imaginemos dois casos que, teoricamente, perpassariam o mesmo fluxo cognitivo e estariam em um mesmo nível do criticismo videográfico. Por exemplo: sujeitos com a mesma idade e demais características similares como gênero, escolaridade e acesso a produtos comunicacionais, porém de países diferentes, com idiomas diferentes. Um entende completamente o que está sendo narrado; o outro não é familiarizado com o idioma. Estamos nos deparando com a diferenciação mental e cognitiva disposta por variáveis culturais que interferem na compreensão e, também, alteram um fluxo que seria ao menos similar quando tocamos apenas no sentido do fenótipo dessas duas pessoas, que parecem iguais e com as mesmas competências, porém são limitadas por algum fator, nesse exemplo, o entendimento da linguagem oral.

As interferências cotidianas também são características para procedermos à leitura crítica das extremidades, porque elas localizam esse sujeito na imersão ou emersão em cada conteúdo. Já nos referimos a essa metáfora dos líquidos, no presente estudo, por acreditarmos que nada ilustra melhor a movimentação fluída dos conteúdos audiovisuais da contemporaneidade. A experiência do sujeito agrega a concepção da memória, da personalização, da descentralização e da homogeneização dos padrões comunicacionais.

Os ambientes arquitetônicos da contemporaneidade são construídos pelas relações transorgânicas que habitam tal ecossistema. São produtos comunicacionais que se posicionam em situações extremas entre a pluralidade de sujeitos, redes, séries, documentários, filmes, vídeo-arte, novelas, telejornais, videoclipes, tutoriais, vlogs, stories, entre outros formatos que, em um outro momento cultural, não teriam efeito ou sentido ao serem pontuados aqui.

Estamos falando de conteúdos que podem variar de segundos a horas, até mesmo dias, quando totalizamos a duração de produções seriadas. São relações de cumplicidade que são dadas pela narrativa e pela identificação do sujeito. São ápices possibilitados pela intensa sinergia que acabam atuando como uma reação ao ato de assistir a algo e dispor-se a um fluxo cognitivo. É deslocar o produto, mas também o sujeito e a tecnologia para uma nova linha da fronteira, de forma a descentralizar qualquer homogeneização das linguagens e dos modos da dinâmica digital. Enfim, essa abordagem

é o que compreende aqui como o vídeo nas extremidades. Tal perspectiva de análise tem a capacidade de refletir o seu alto grau de retroalimentação entre os mais variados procedimentos e linguagens, e o vídeo, híbrido por natureza, passa a ter habilidade de recodificar tais experiências e transitar no âmbito das mais diversas manifestações criativas. Não por acaso, é senso comum, principalmente no circuito da arte, ouvir que “tudo é vídeo na contemporaneidade”. Isso equivale a dizer que o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências; passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como produtor de uma rede de conexões entre os mais variados pensamentos e práticas (MELLO, 2008, p. 27).

Para o conceito de extremidades, nosso maior foco está centrado nas seguintes definições: uma leitura que “traz dimensões sobre limites, fronteiras, conflitos, crises e atravessamentos” (MELLO, 2017, p. 23), que, pela visão ecossistêmica da comunicação, estamos analisando através da coexistência e convivência de sujeitos, linguagens e tecnologias sobre diversos elementos de um mesmo organismo.

Para Mello, no século XXI, essas experiências das extremidades são motivos vitais para refletirmos sob sua perspectiva, principalmente quando abordamos dimensões associadas

à vida cotidiana, em diferentes proporções, desde a ressignificação do capitalismo até conflitos mentais subjetivos interiores a si. O último, por sua vez, se dá quando “observamos, hoje em dia, profundas transformações em curso diante de ressignificações do fenômeno das extremidades, dos modos de viver e de seus reflexos no plano da sensibilidade” (MELLO, 2017, p. 26).

Nesta leitura, para a concretização do termo extremidades em paralelo aos conceitos de ecossistema e fluxo cognitivo, trazemos a narrativa do suicídio na série *13 Reasons Why*, que nessa visão aborda “a dimensão dos limites, conflitos e fronteiras não como algo excepcional ao plano da produção de pensamento e linguagem, mas como algo que coexiste, que é inerente, que é a parte” (MELLO, 2017, p. 27).

Independentemente do valor atribuído à série especificamente, precisamos refletir sobre o formato pelo qual temos acesso a ela e como isso por si só já se tornou distópico diante das extremidades do vídeo. Talvez seria inimaginável possuir uma conexão tal qual temos hoje, entendida pela web, e fazer o uso dela para o consumo de conteúdos assim. Ainda mais distante, imaginemos o momento em que tudo era assistido demarcado pela hora e local fixos, salas e poltronas delimitadas ou, ainda, aparelhagens que não possuíam a técnica necessária para combinar diferentes linguagens em um único tempo.

Por vezes, isso é entendido como ultrapassado, mas acreditamos que são características para o somatório da dinâmica. Defendemos que a dinâmica comunicacional digital, por existir enquanto um aglomerado de características comunicacionais, parte da ideologia de que tudo tem um papel para reconfigurar o cenário audiovisual tal qual como o consumimos atualmente. Seja pelos fluxos audiovisuais que foram ganhando maior personalização, seja pela web, que está cada vez mais inteligente, precisamos pensar a partir das extremidades como valores que sempre estiveram presentes nesse contexto, mas que graças à cultura digital puderam estender ainda mais suas zonas de limite. Se é que podemos assim dizer, ela ficou ainda mais extrema graças ao advento de tecnologias que foram somadas à subjetividade humana e à adaptação de um cenário ubíquo.

Essa tendência de passagem, ou seja, o movimento entre o que já aconteceu, o que está acontecendo e o que está para acontecer, é concebido pelas ênfases que acompanham as produções artísticas e que servem como *background* para a sustentação das narrativas contemporâneas – aqui, mais especificamente, nosso estudo 13RW – sigla utilizada para o título da série *Thirteen Reasons Why*.

A série por si só enfrentou algumas hibridações e passagens transitórias no que diz respeito à sua linguagem. O *best-seller* ganhou notoriedade em seu formato original, ou

narrativa fonte, como iremos chamar neste estudo. Um livro que era destinado ao público adolescente, com uma conotação e metáforas joviais, preenchiam as páginas de uma publicação unilateral que contaria os treze motivos pelos quais levaram a protagonista não enxergar outra alternativa a não ser o suicídio.

Ao abordar uma temática como o suicídio em um contexto juvenil, ainda centralizada a distribuição desse material, o consumo passou a ter um alcance maior e a dinâmica das massas iniciou o processo de acesso à narrativa que transpunha em palavras a performance ficcional das personagens, porém com um apelo de externalização e identificação dos leitores que ali tinham como um gatilho ou falha para o ato propriamente dito, ou uma lacuna, uma inspiração para estabelecer um diálogo cabível.

Os gatilhos que nos referimos consistem em mensagens e signos que possuem um impacto e interferência mental sobre o sujeito em escalas e desdobramentos complexos. Não existe uma listagem padronizada sobre quais são os possíveis gatilhos, afinal há uma diferenciação entre cada espectador (no caso dessa pesquisa que envolve uma produção seriada audiovisual) que é construída pela multifatorialidade e a experiência desse indivíduo.

Mesmo não tendo uma regra para a definição desses gatilhos, existem discursos e abordagens mais comuns capazes de despertarem um sentimento ou estado mental para o alerta. Estamos falando de produtos comunicacionais que desencadeiam fortes processos emocionais e podem motivar a ideação suicida. Nesses casos temos, por exemplo: narrativas que não apresentam outra saída para a solução de problemas e sentimentos negativos; instrumentos utilizados para a execução do ato propriamente dito; conteúdos inapropriados para as faixas etárias que tenham linguagens e cenas cujas abordagens despertem em maior intensidade pessoas mais sensíveis (cenas sexuais, consumo de drogas, violência, etc.); entre outros.

É importante ressaltarmos que o sugerido nesses casos é a clareza sobre as problemáticas que serão discutidas e a inserção desses assuntos em canais e públicos corretos. Pela própria definição da palavra, gatilho representa uma alavanca, uma forma de ativação e disparo. Ou seja, são códigos que estimulam a tomada de decisão do suicídio.

Nessa visão, precisamos estar cientes dos impactos dessas mensagens tendo em vista o valor ambivalente desse sujeito diante da morte. Esse caráter de oposição atribuído ao sujeito é caracterizado pela vontade de permanecer ou não vivo. Não só caracterizado pela dissociação de dois elementos, mas por todo o contexto que o rodeia, inclusive os gatilhos.

O desenvolvimento de uma leitura crítica é capaz de aferir o que é positivo ou não ser consumido, isso em uma amplitude social e mesmo individual. A alfabetização a partir da

qualidade dos produtos e suas temáticas transportam o sujeito para o lugar de interpretação e não apenas recepção. É justamente com esse trabalho que muitos casos podem ser evitados, tendo a ideiação diagnosticada previamente e revertida para a valorização da vida.

Não entraremos em detalhes neste momento quanto a um posicionamento diante dos pontos que poderiam desdobrar-se graças a esse consumo, mas o que queremos pontuar é um movimento que acreditamos ilustrar as extremidades. Esses pontos distantes das centralidades acabam servindo de abrigo para que os vídeos e as produções possam conectar-se a outros campos do saber, existir e do conhecimento, inclusive o de si próprio.

Por um movimento de continuidade, a obra começa a estender suas linguagens para outros formatos. Ganha uma versão adaptativa e intermediática do livro ao ser expressa em um contexto seriado. Em uma escala global, passa a ser vista e interpretada por todo o mundo. Diferentes culturas, visões e crenças passam a ter contato com uma temática alojada na marginalidade e que sempre esteve em um cenário das extremidades – aqui encontramos o que Mello defende sobre as linguagens como valores e fatores vivos, uma forma onipresente da sociedade tangenciando e problematizando pelo criticismo mediações tecnológicas e da subjetividade.

Mello (2004) caracteriza as extremidades como zonas limítrofes das ações reverberadas pelo vídeo e que impactam as suas transmutações - uma leitura que é embebida por teorias críticas do campo artístico e da inserção da cultura digital como um fator de mediação e transformação tecnológica. O vídeo, para a autora, tem como principal característica sua trajetória inacabada por si só, uma movimentação continuada, um ápice para a reflexão desses fluxos que se reconfiguram constantemente, ao serem observados a partir da dinâmica comunicacional digital.

Pensar nas extremidades é mergulhar no campo da vivência, tanto do produto em si, como de seu espectador. Essa leitura nos interessa justamente por levar em consideração a existência e a particularidade de cada relacionamento possível. Uma forma congruente entre a arte e a Gestalt. Um entendimento que acrescentamos, através da subjetividade, a potencialidade de cada “eu” frente a frente de si próprio e do conteúdo em questão.

Não obstante a isso, a definição proposta por Mello (2004) referencia como metáfora o termo para uma reação corpórea da arte. As extremidades, além de expressarem os pontos de intervenções e zonas midiáticas, também fazem referência à Medicina Oriental e a seus métodos terapêuticos - uma analogia com os pontos da nossa pele que são capazes de ser atividades, interconexões, conforme a autora pontua, entre todos os elementos do organismo.

Uma maneira de retomarmos a criança que toca o ápice mais distante já imaginado, que consegue refletir o toque da acupuntura como um ato de aculturação corporal e mental. Uma leitura que nos permite visualizar e refletir sobre a área do vídeo e suas questões em rompimento, ou melhor, aquilo que se dispõe a romper-se. É uma movimentação de embate, não no sentido violento, mas na concepção de resistência. Para isso, iremos nos debruçar sobre as três concepções que erguem as extremidades: desconstrução, contaminação e compartilhamento. Segundo a autora:

São circunstâncias criativas que dão lugar a múltiplas formas de interferência nas proposições criativas e que interligam uma gama de repertórios sensíveis sem, necessariamente, enfatizar o contexto audiovisual e suas singularidades. Essas manifestações refletem estratégias sensíveis, cujos significados principais são, muitas vezes, adjacentes à própria produção da imagem eletrônica. Elas objetivam menos a obra acabada, o produto audiovisual, e mais as suas relações processuais e interdisciplinares (MELLO, 2004, p. 19).

Ou seja, o estudo é baseado pela movimentação, pelo fluxo, pelas narrativas, pelos olhares e sentimentos como uma combinação ecossistêmica entre o existir, resistir e interagir com os produtos comunicacionais, em discussão os vídeos, ou, ainda, os produtos seriados audiovisuais.

A busca da leitura através das extremidades implica um novo posicionamento, ou melhor, reposicionarmos nossos olhares para a perspectiva do audiovisual. Nesse sentido, estamos evidenciando com mais acuidade a forma como nos deparamos com os produtos e as linguagens que emergem na era digital na dinâmica comunicativa contemporânea.

São inúmeros os produtos sobre os quais poderíamos refletir a partir dessa visão ou leitura. Como já mencionado, iremos traçar a desconstrução, contaminação e o compartilhamento e as potencialidades da obra *Thirteen Reasons Why* a partir das estratégias, dos acessos, dos contatos, das produções e das linguagens características dessa era (se assim podemos dizer) e do diálogo que estabelece com o seu público, sujeito sofrimento e os possíveis efeitos de reverberação que a obra em questão traz.

Para tanto, iremos nos apropriar da conceituação também apresentada por Cristine Mello (2004) sobre vídeo, todavia a autora se debruça com mais afinco sobre a vídeoarte. Nossa leitura será feita levando em consideração os produtos seriados. Para a autora, o vídeo não é traduzido necessariamente pela sua indiciabilidade, no que diz respeito ao tempo e ao espaço, mas o que interessa, ao pensar o vídeo no contexto digital, é também pensar que

estamos sincronizando diferentes preceitos, que variam de acordo com o espectador, com a tecnologia e com a mentalidade desse sujeito que ali faz o acesso.

Seria o vídeo uma prática cultural da contemporaneidade? Responder a essa pergunta nos transporta para uma percepção das imagens, do corpo e das tecnologias que se colocam umas sobre as outras. Nessa proposta de adição, acreditamos no poder do audiovisual para reconfigurar os pensamentos, transmutar as linguagens e ainda ser um elemento nômade entre os aparelhos de consumo e os espaços que (co)habita. A semiótica, ou até mesmo a intersemiótica, faz crer por meio dessa base teórica que o vídeo também assume um valor de pensamento, justamente por sua fluidez e alteridade do fluxo e da percepção.

Isso faz dizer que o vídeo, ao ser comparado pela sua estrutura e técnica, nunca é o mesmo, assim como quem assiste a ele não o é. Definir as extremidades, lendo, criticando, absorvendo, resistindo, cocriando... é entender que assumimos novos valores em uma performance videográfica, assim como uma performance, puramente por existir, exime um valor de ampliação e interferência que reconfigura todos os preceitos que sustentam esta pesquisa, isto é, a convergência ecossistêmica e sensória dos valores tecno-psico-sociais.

4.1 DESCONSTRUÇÃO OU RECONSTRUÇÃO?

O primeiro vetor que iremos tratar na leitura das extremidades é o de desconstrução. O termo por si só já expressa a semântica de ruptura e quebra se o analisarmos em um contexto isolado. Funciona como um antônimo para construir, ou seja, seria uma forma de desfazer algo que já está sustentado. E, mais afundo, poderia ser pautado até mesmo por um estudo filosófico, do desconstrucionismo, concebendo toda a linguagem em um caráter metafórico, um valor intangível de determinação de sentido e realidade.

Para todas as definições anteriores, conseguimos obter desdobramentos de valor e alto impacto nas extremidades. Estamos falando da noção de desconstrução e reconstrução da imagem e seu contexto inserida na cultura digital, nesse caso, da imagem e do som em sintonia, baseada por uma narrativa que molda o fruir do espectador a partir de uma linguagem inserida em uma plataforma que utiliza a web como sua mantenedora.

Seria, em poucas palavras, uma forma do objeto, linguagem, canal, meio e mensagem serem desconstruídos e analisados por um novo prisma. São alternativas, alteridades, variações e, por vezes, escolhas, a que submetemos a leitura desses materiais sobre o espectro ecossistêmico comunicacional. Para Mello (2008), a desconstrução é embasada na negação do próprio meio, para depois afirmar-se a partir da expansão dos seus limites criativos.

Em outras palavras, poderíamos pontuar que a desconstrução ou esses “processos desconstrutivos” se fazem necessários a partir da experiência sensorial do sujeito, que leva em consideração multifatores que agem simultaneamente sobre o fluxo e fruir desse espectador. Seja pela relação firmada entre a narrativa e o pacto com esse fã, ou mesmo os valores externos e o lastro que esse ser biótico já carrega consigo. Além disso, não podemos negligenciar os valores tecnológicos abióticos atuantes sobre a mentalidade então discutida, pois são valores que foram construídos e passam por um processo de injeção social que se alimentam no cotidiano e nas dinâmicas comunicacionais.

Poderíamos citar variantes significativas para esse processo, mas iremos nos abster neste momento para o resumo daquelas que julgamos como as mais evidentes diante da obra *Thirteen Reasons Why* e o *habitat* no qual está inserida.

Inicialmente, pensando no valor de desconstrução como um sentido de apreensão e simultaneamente do experimentalismo, questionamos o valor abiótico dos algoritmos sobre os conteúdos audiovisuais e seus possíveis efeitos na dinâmica comunicacional digital e seus agentes.

Se Mello (2008) busca no vanguardismo o cerne da desconstrução artística, exemplificando com Duchamp e sua linguagem como valor para a reconstrução da concepção do que seria a arte, nós iremos nos referir aos algoritmos como um processo similar. Se tudo dado antes desse preceito abiótico, numérico e construído pela inteligência artificial já fosse considerado como uma interferência da máquina/tecnologia sobre o gosto, personalização ou mesmo manifestações eletrônicas para a comunicação, após a implementação desses dados, tornamo-nos constantemente monitorados e parte de um sistema comunicacional.

Todo clique, busca, percurso do mouse e, até mesmo, o que falamos tornam-se insumos para a construção de um caminho algoritmo nas redes sociais digitais. Estamos falando da desconstrução de um processo tecnológico para o entendimento de códigos que manifestam-se nas máquinas, mas que alteram a nossa inconsciência ao nos depararmos com conteúdos pré-selecionados e dispostos por um conhecimento artificial daquilo que praticamos nesse espaço.

O acesso a esses conteúdos audiovisuais por meio de tais algoritmos, por exemplo, faz crer-nos na teoria da desconstrução quando entendida como um “procedimento criativo em que há a intenção inconsciente de desmontar a linguagem videográfica, desmontar um tipo de contexto midiático ou uma imagem” (MELLO, 2008, pp. 115-116).

Assim, ainda conforme a autora, estamos relacionando um momento da produção tradicional com interferências de um movimento fluído ocasionado pela digitalização

tecnológica e, acrescentamos, o cerne mental e subjetivo do sujeito no contato ou, até mesmo, “contrato” entre ser humano e não humano em total simbiose.

Em um primeiro momento há a negação de sua própria existência e características intrínsecas, tal como a concepção de arte, de série televisa, de conteúdos cinematográficos, entre outros. Um período de interferências entre as linguagens e habitats do contexto digital. Todavia essa reconfiguração de sentido é o alicerce criativo da concepção firmada entre o humano e não humano caracterizando essa dinâmica fluída. Ao assumirmos tais processos como um vetor de deslocamento, expansão, assim como o nome, extremidades, buscamos localizar os valores sensoriais aplicados ao ecossistema comunicacional digital.

Esse vetor ao ser lido durante a pesquisa consiste em esmiuçarmos o que está contido na recepção do sujeito e na relação que o mesmo constrói com a Netflix ao firmar um acordo de espectador crítico diante a obra que consome naquele fruir.

Com isso, temos a desconstrução como novas abordagens estéticas inseridas em um contexto ou linguagem dita como já dada na circulação comunicacional vigente. Por um viés até mesmo inovador, poderíamos pensar em novas inserções artísticas e videográficas que as narrativas estão assumindo, trazendo questionamentos complexos e a necessidade de análises críticas sobre os conteúdos.

Por esse procedimento poético da desconstrução, temos um ciclo de ressignificação. Por um lado, desmontamos algum sentido para que em uma nova esfera possamos obter um outro lado desse produto comunicacional. É por vezes negar um estado linguístico e de sua formação já dada como real e, nessa qualidade imaterial, ter com algo palpável um novo cenário comunicacional e o sentido que estabelece entre o produto a dinâmica na qual se insere e o espectador.

A desconstrução em 13RW é empilhar blocos semânticos, uns sobre os outros, com uma determinada ordem, tamanho e cor, e desmontar tudo isso a cada novo fruir que a série permite, precisando mais uma vez erguer todos esses blocos. Seria uma construção constante, ou melhor reconstrução. É conseguir pausar a série durante sua execução e reconfigurar cada bloco desse muro, é poder voltar e assistir novamente a determinada cena, é parar de assistir e mergulhar em outros conteúdos, é ter um fluxo que não é fixo e que constrói muros através desses múltiplos blocos, justamente pela ampla gama de peças que estão disponíveis para sua alvenaria.

É conseguir buscar na Gestalt Terapia um significado para a construção de um todo maior a partir da soma de suas partes, entendidas como a desconstrução externa, como a série,

a tecnologia, os dispositivos, entre outros, mas também a internalização do espectador, com sua mentalidade, subjetividade, sentimentos, entre outros.

Desconstruir, portanto, parte também do conhecimento sensório que temos sobre o que consumimos e, podemos dizer até com mais ênfase, de nós próprios. O “aqui e agora” fazem com que essa estética seja constantemente remodelada, afinal, estamos em uma sociedade dos fluxos, somos agente voláteis e consumimos produtos comunicacionais também liquefeitos.

A Gestalt e a desconstrução centram seus preceitos para o presente, ao ponto de o passado ditar alguns modelos culturais e o futuro, o desejo para a performance. Todavia, estamos lidando com um momento de ação e reação, ou seja, assistir à série e ter uma reação sobre ela, seja desmoronar as normas já concebidas, seja solidificar aquilo que cada sujeito tem como lei social. A desconstrução pela ótica gestáltica é um movimento do instante, de reencenar e reinterpretar, para que a todo batimento cardíaco um novo sentido seja atribuído à sua existência em detrimento do produto audiovisual que está sendo consumido, e o mesmo em um caminho reverso.

A desconstrução, portanto, está inserida em 13RW na linguagem que a série assume, afinal, possui interferências e ruídos externos na construção dessa história. Mescla-se a interferência tecnológica na própria série e, assim, temos mais efeitos linguísticos e estéticos sendo emanados dali. As fitas gravadas, as mensagens pelos celulares, redes sociais digitais... toda essa tecnologia que ali, também, porta-se de uma maneira ecossistêmica faz com que haja a desconstrução entre os dizeres e as telas.

Dessa forma, passamos a desconstruir até mesmo as personagens. As fitas, no nosso entendimento, tornam-se a protagonista de toda a história. Elas que são constantemente desconstruídas a cada vez que são escutadas. Interpretações são construídas a partir delas e a desconstrução também parte dessa materialização de cada personagem, uma vez que cada uma insere nesse consumo suas crenças, individualidades e um fluxo que é mutável e direcionado pelos seus interesses.

Desconstruir a noção que temos de tecnologia agindo pela própria tecnologia é ver na série os impactos que ela causa por si só. É conseguir enxergar sobre a tela pela qual você assiste à série o impacto que outro aparelho é capaz de exercer. Assim, referendamo-nos a uma sobreposição de telas e interesses, afinal, as performances que cada aparato tecnológico exercem nessa narrativa é único. Por vezes, esse ruído entre o pacto emissor x espectador é visto como um “desvio da norma”.

Mello (2008) caracteriza o ruído como algo mais culturalmente entendido. Sons, imagens, cortes, entre outras características que são entendidas como deformações ou

distorções. Aqui estamos dando ao termo ruído pequenas noções, transgressões e desvios permitidos por aparatos tecnológicos ao serem inseridos como aparatos participativos na desconstrução da obra.

Por estarmos lidando com um material audiovisual exclusivamente digital, temos ainda mais um valor desconstrutivo. O cenário das imagens, após a convergência digital, é propício para um novo processamento semântico. Tratam-se de reedições, remixagens e o poder de semelhança-dessemelhança. Estamos falando de imagens que mudam constantemente sua estrutura e ganham novos *habitats* para performar.

Estamos tratando de uma desconstrução capaz de expandir os limites de sua criação. A vertente seriada desconstrói a formatação de um longa-metragem pela sua própria estrutura. Nesse objeto, estamos tratando de 13 episódios que são segregados em uma narrativa única. Mais uma vez pontuando o objeto, estamos tratando de uma linearidade nesse consumo seriado, ou seja, episódio após episódio baseado na disposição de cada um, porém há títulos que nem nesse consumo é previamente construído e, dessa forma, cabe ao usuário/espectador desconstruir e moldar o consumo desse material, como, por exemplo, na série *Black Mirror*, também original Netflix.

Essa proposição da experiência estética também assume um valor desconstrutivo. São zonas fronteiriças possíveis para a transição do agente consumidor, transportando-o para um cenário representacional da narrativa ali transposta. É uma forma de associação e desassociação entre a realidade e o que é narrado, entre o que foi construído ficcionalmente e os traços que cruzam com as inspirações da realidade. É uma evocação entre os limites do tratado da narrativa com o seu público.

Essa ênfase na inserção do usuário na vivência audiovisual é um aspecto artístico de transportar o consumidor para a obra que está diante de si. Seria por vezes imaginarmos a perda da noção da realidade, para trazermos uma desfiguração e gatilhos mentais para o suicídio ou demais temáticas abordadas. Esses acontecimentos entre as imagens nos permitem a desconstrução do sujeito sofredor ficcional e a construção de uma dor no espectador real. Dor essa que não é entendida como uma norma, lei ou mesmo algo que se repetirá, mas um processo pelo qual a leitura audiovisual nos permite para interiorizar traços imagéticos ao nosso corpo performático real e atuante no espaço-tempo presente.

Considerando que o audiovisual é uma aproximação sensorial entre elementos comunicacionais e estéticos atrelados à visualidade e à sonoridade, transportamos essas sensações ao imaginário e à realidade do espectador, uma vez que ele assimila cognitivamente

memórias, afetos, laços e os mais variados artifícios (culturais, sociais, psicológicos, tecnológicos, etc.) a partir desses contatos e extensões de sua habitação.

Desconstruir 13RW é poder alcançar limites tecnológicos e psicológicos que englobam a temática (pelo alcance global) e, também, a estrutura da narrativa (seja pela hibridação da linguagem, do contexto digital ou, ainda, pelas múltiplas interferências ecossistêmicas a que está submetida).

4.2 CONTAMINAÇÃO: A LINGUAGEM DO CORPO E AS METÁFORAS ADOLESCENTES

Outro ponto que sustenta a leitura pelas extremidades é o valor de contaminação da obra. A semântica do termo nos permite refletir sobre o efeito pelo qual algo contaminado está propício nesse contágio. Estamos falando de transmissão, contágio, no sentido figurado, a influência de uma coisa sobre outra. A contaminação nessa ótica exemplifica-se ao imaginarmos dois ou mais corpos, seres, substâncias, etc. que, ao terem algum tipo de contato, deixam interferências, lastros e informações de si sobre o outro. Dessa forma, um novo ser surge, caracterizado por aquilo que já era e, agora, por uma nova experimentação permitida por tal toque.

No sentido da comunicação, mais estritamente ligado aos produtos audiovisuais, lidamos com as linguagens e suas performances de formas isoladas, convergidas e contaminadas. Pensamos que cada uma, por meio do pensamento engendrado pela cultura digital, exerce um papel e um desempenho crítico a partir das suas características específicas e de como cada uma pode desempenhar esse papel. Todavia, estamos em um momento de descentralização e hibridação desses meios e mensagens, de tal forma que existem incontáveis formas de unirmos essas linguagens para a construção, ou mesmo desconstrução, como já mencionado, de determinado produto comunicacional.

Por meio da convergência dos meios, deparamo-nos com o real sentido do que então seria convergir algo. Não estamos mais uma vez retomando o que foi proposto por Jenkins, mas sim querendo alcançar uma provocação que exprime que a convergência não determinou um ponto final para a tecnologia, cultura e dinâmica comunicacional. Essa revolução das máquinas, se assim podemos dizer, reconfigurou inúmeras esferas e permitiu o contágio ainda em maior escala com novas linguagens e corpos que oscilam entre a esfera estética da realidade humana e o espectro do plano digital da comunicação, da arte, das relações sociais

e, neste estudo, da subjetividade e da psicologia atrelada a um produto audiovisual seriado exclusivamente digital.

Essas contaminações propõem uma ramificação muito mais amplificada, baseada em um fluxo rizomático que se ramifica por inúmeros canais e fontes de contaminação. São interferências, ruídos, imagens, performances, corpos, sons, temporalidades e tantos outros valores de alteridade que ora se mesclam para emergir em uma nova linguagem expandida, ora estão localizadas habitando os limites das fronteiras que condizem com temáticas marginalizadas e de difícil acesso e contágio.

Tudo é ainda mais evidenciado e potencializado pela cultura digital. Se antes esse toque por vezes tinha, como na obra de Michelangelo *O toque de Adão*, a centralidade humana como um desejo do contágio divino, com a cultura digital, estamos propensos a pensar na contaminação como algo mais volátil, como a obra de Bansky *Balloon Girl*. Nesta, a menina deixa de lado uma linguagem, talvez por já ter usufruído dela sua total potencialidade, e, quando se pensa sobre, a obra se reconfigura. A arte é picotada, o valor da obra não mais medida em espécie monetária, mas em uma simbologia do contágio de linguagens que também foram recortadas. O artista a renomeia de *Love Is in the Bin*, e a performance autodestrutiva da obra passa a ter um valor sógnico de contaminação e expressão para si mesma.

Assim, acreditamos que a contaminação é uma possibilidade contínua e descentralizada do audiovisual em ter acesso a outras linguagens a partir da sua própria, mas qual seria essa linguagem própria e autônoma? Não se trata de uma exclusividade pela qual o conteúdo audiovisual surge, mas as inúmeras interferências que deram forma para esse material tal qual temos acesso pelos canais digitais contemporâneos. E, se por aqui listarmos algumas dessas áreas contagiosas, estaríamos buscando referências e signos capazes de ressignificarem o vídeo e o corpo desses espectadores usufruidores desse fluxo. São pinceladas e mergulhos na música, no cinema, no teatro, na dança, nas redes, na digitalização do vídeo, na resistência, no tempo, nos espaços urbanos, nas instalações,, mediante a ampla gama que teríamos para listar. Para Mello (2008):

Em suas contaminações, o vídeo amplia seus diálogos com outras linguagens na construção de um discurso dialético. Nelas, o código videográfico não se dispersa, nem se dilui nos outros códigos, mas, ao contrário, ele possui o poder de afetar e contaminar irreversivelmente a outra linguagem em diálogo. É a lógica do *vídeo +*, ou o vídeo que soma seus sentidos aos sentidos de outras linguagens (...) de tal forma que uma linguagem não pode mais ser lida dissociada da outra (MELLO, 2008, p. 137).

Na série *13 Reasons Why*, poderíamos enxergar o efeito de vídeo + ao pensarmos no que a série comunica a partir das metáforas adolescentes em sua estrutura intermediática. Nesse intuito, estaríamos observando a série como uma expansão das conexões e do espaço sensorio permitido pelo contexto, pela temática, pela narrativa e por tudo o que ganha materialidade em cada episódio. Pensar na contaminação a partir daqui é “observar a saída do vídeo plano-tela do monitor de TV, ou do contexto do chamado de vídeo monocal, para uma abertura de experiências no circuito expositivo” (MELLO, 2008, p. 137). Ou seja, é experienciar o que o audiovisual narra a partir da sua vivência e construção tecnológica, social e psicológica.

Se, até o presente momento, boa parte do que de fato se expressa como contaminação está circunscrita na e pelas linguagens, iremos pontuar um fator importante para esse diálogo e para essa troca informacional e de fluxos mencionada. Por vezes, temos como referência linguística aquilo que se dá por meio de uma materialização comunicacional produzida pela tecnologia. Aqui estamos nos referindo a quaisquer tecnologias e sua forma de produção comunicacional. Ao mais antigo registro da arte até atingirmos os códigos algorítmicos.

As linguagens, nesse sentido, expressam sua essência estética em uma conexão pautada por procedimentos artísticos e pela performance de quem cria e também de quem consome tal contexto. Mais que necessário aqui, como mencionado, pontuarmos a linguagem corpórea que dessa forma (re)existe. O toque, o contágio, a noção entre tecnologia e o humano na era digital. O corpo que cria dá forma e experimenta as linguagens de outros e a sua própria. Um sistema complexo, repleto de outros sistemas que funcionam por total independência e constituem uma organicidade subjetiva e biótica, por mais que navegue por territórios não humanos.

O corpo como linguagem recebe o contexto abiótico e injeta em uma nova realidade o que é capaz ao descentralizar as linguagens e tentar alcançar novos ápices e fronteiras de contágio que deem sentido para os fluxos pelos quais a comunicação o guia. O corpo passa a ser o *habitat* de construção, ou mais uma vez desconstrução, de sentido. É a interconexão entre comunicar-se internamente pela subjetividade e sua saúde mental com o meio que iremos nomear aqui ainda como externo, ou seja, formas artísticas capazes de comporem, alterarem ou, até mesmo, pautarem sua identidade e comportamento na era contemporânea ecossistêmica.

Em 13RW, temos uma dicotomia para o entendimento do corpo. Não apenas nessa obra, mas por outras que usam metáforas trazidas de um nicho específico como forma de

pautar a narrativa e embasar o enredo da história. Estamos falando do cenário adolescente, jovem e rebelde. Metáforas essas que traduzem o contexto norte-americano a partir de uma amplitude que contamina outros corpos e linguagens em nível global.

Essa dicotomia referida acima é compreendida pelo corpo de Hannah Baker, personagem principal, uma jovem recém-chegada ao colégio que necessita entrosar-se, inserir-se em um novo contexto social, expor suas necessidades e descobertas juvenis a partir das experiências e complexidades das circunstâncias que oscilam entre o medo pelo desconhecido com outro medo, o de reinventar-se, ao se descobrir também enquanto uma nova linguagem e agente de transformação de seu próprio corpo e daquilo externo a ele.

O outro corpo paralelo ao contexto de contaminação dessas extremidades é justamente o do espectador. Este que, boa parte das vezes é um fã abrigado pelas redes sociais digitais, também é um jovem repleto de incertezas e metáforas comuns sendo vivenciadas pelo toque de seu corpo com o meio em que vive. Esses tantos espectadores são, na verdade, espectros que não são generalizados. São múltiplas identidades, contextos, subjetividades, mentalidade e comunicações possíveis a partir do seu corpo ao ser contaminado pela linguagem transcrita de 13RW.

Assim, iremos nos apropriar de um corpo a partir do que Mello (2008) descreve enquanto potencialidade de linguagem. Um lugar, não fixo ou estático, mas como uma construção de sentidos, espaço de investigação e criação. Mutável pela sua essência e inserido nas artes e na construção de uma identidade volátil da contemporaneidade e da digitalização do vídeo e das narrativas.

Na contemporaneidade, dos estudos inseridos na área da biologia aos estudos na área das tecnologias da informação, encontramos noções de que o corpo é um organismo complexo, um sistema coordenado por circunstâncias que se relacionam entre si. Compartilha-se, atualmente, um momento em que o corpo natural e o corpo artificial confluem, e a tecnologia torna a comunicação entre o cérebro e o computador uma vida de mão dupla. As relações cotidianas com as coisas do mundo são cada vez mais mediadas, interfacetadas pelas máquinas. O corpo torna-se um campo de passagens entre elementos orgânicos e sintéticos, uma estrutura híbrida, fluida e dinâmica, como uma comunidade em que todos os elementos acionam intercâmbios, ou mesmo como um ambiente capaz de ser transformado e moldado (MELLO, 2008, p. 141).

Um corpo pós-orgânico para Sibilia (2008) representa um contexto que leva em consideração a subjetividade em sua construção. Trata-se de um corpo-informação construído por uma metamorfose que substitui linguagens, imagens, e por que não vídeos, umas pelas

outras através justamente da contaminação entre corpos e o que, então, é condenado pela cultura digital quanto à ultrapassagem dos limites temporais, espaciais e mentais. É uma condição humana que reconfigura o produto comunicacional justamente por já haver reconfigurado sua existência. Transita entre a imaterialidade até as propostas de digitalização de si próprio.

Esse corpo apresenta um contexto de pós, justamente por existir após um contágio das máquinas. Uma contaminação que não precisa alterar diretamente os genes desse corpo para modificar toda a sua estrutura, subjetividade e noção espacial do seu papel enquanto um agente desse fluxo que comanda suas emoções, sentimentos, etc.

O corpo é linguagem, e comunicar-se através dele nem sempre acontece por palavras. A série retrata como máxima o suicídio. O ato pauta a narrativa e o comportamento de cada personagem. Fitas são gravadas, desconstruídas e ganham uma nova forma de linguagem para a sua importância ao conectar-se com seus espectadores.

O suicídio também é comunicação. É uma resposta para uma atrocidade que está nas costas de alguma vítima. É a consequência máxima para uma dor incontável que, ao tirada a vida, parece ser menos dolorida do que continuar com aquele fardo. Cometer o suicídio é agir como uma resposta ao ser contaminado pelas múltiplas influências comunicacionais no entorno desse corpo. É possuir interferências de vídeos, arte, música, sons, palavras e tantos outros canais que se materializam de alguma forma e ferem um sujeito sofrimento.

Um corpo que performa a partir da dor que está sobre si. Um desamparo que não cabe mais em vida e culmina no desespero por ainda continuar vivo. É uma linguagem que quer seu fim. Por um ponto final em sua comunicação. Finalizar-se pela dor e por não aguentar mais em vida expressar algo, ou já ter sido bombardeado por inúmeros contágios que não foram favoráveis para o fluxo desse corpo. O suicídio comunica na série a partir de metáforas juvenis que são também identificadas no plano real.

A vida imita a arte e a arte imita a vida. Lidamos com essa linguagem e expressão de dor por uma criação complexa, marginalizada e inserida em canais e pontos tão extremos que ainda precisam ser alargados pela interpretação e contaminações possíveis. Não lidamos com sentimentos de uma forma tão clara para o nosso corpo, da mesma forma que não construímos linguagens capazes de traduzir com tamanha clareza o que precisa ser externalizado.

O suicídio narrado na série é a vontade de tirar a própria vida que muitos jovens deparam-se como única alternativa para suspender as relações que seu corpo exerce com quaisquer formas de comunicação, sejam elas violentas, psicoativas ou gatilhos para um quadro crítico que afeta a saúde mental. Pensar no suicídio como linguagem é rever o valor de

ação e reação. É ter a total certeza que não estamos lidando mais com a passividade de uma audiência, mas com fãs que se identificam com um cenário descrito, seja para buscar por ajuda, seja, ainda, por consumir o ato.

O suicídio como reação é uma resposta ao desamparo, ao desespero e à desesperança. É interromper um fluxo do corpo que leva consigo as respostas e a continuidade de uma performance. É o sacrifício do mensageiro em prol da mensagem. Esta, por sua vez, não é contemplativa como a arte, mas nos coloca em uma posição de estranhamento, desconforto, perda e dúvida.

Segundo Fukumitsu (2005), esse corpo não procura a morte ao comunicar-se, mas sim a vida. O autoextermínio consiste em um derradeiro grito de afirmação de sua própria existência, por mais que soe a desistência pela vida. Essa visão gestáltica nos leva a entender o que esse corpo pretende comunicar e qual a mensagem que ele não consegue emitir, ou seja, o gesto que não foi feito, a expressão que não foi entendida, o pedido de ajuda que não foi evidente, até atingirmos o ponto de contato e contágio que implica a intencionalidade, nem sempre um ato entendido pelo próprio corpo do sujeito sofrimento, justamente pelo quadro de ambivalência que o sustenta.

O contágio dessa linguagem corporal em relação à série se faz presente pelo sentido de vida para os espectadores, por meio de uma linguagem traduzida por uma história narrada e construída pela audiovisualidade. Essa qualidade existencial é também um resgate da abordagem fenomenológico-existencial. Ou seja, o corpo que por si só já não emite uma linguagem clara para si e para os que estão contaminados por ele. Trata-se de uma obscuridade que se sustenta pelo próprio tema, afinal, não sabemos lidar com uma descrição e uma performance experiencial que é, na verdade, um suspiro profundo da subjetividade que sobrepuja outros juízos e normas linguísticas da mentalidade humana.

Assim, retomando para Mello (2008) em sua leitura das extremidades, ela apresenta a expressão arte/vida, na verdade, a relação que ambas costumam evocar a partir de aspectos híbridos desse corpo em simbiose com a obra propriamente dita. Um sentido de deslocamento ou, até mesmo, desprendimento do senso entre mente e corpo, além do que iremos acrescentar aqui enquanto as estritas e, por vezes restritas, linguagens contaminadas entre os corpos bióticos e os corpos abióticos na expressão digital audiovisual seriada, no caso, a obra *Thirteen Reasons Why*.

Assim, indagamos se a arte está para a vida da mesma forma que o inverso: seria 13RW os porquês para um processo convergente que converte a arte em si em produtos mundialmente consumidos, como as séries em plataformas *streaming*, e a vida em uma

complexidade convertida para a morte? E, ainda, a relação de gatilho proporcionada por esse acesso torna-se uma contaminação tóxica, um gatilho que “induz” o espectador ao fluxo interrompido? Um contexto de arte que tem, como o suicídio, o ponto final dessa linguagem, por mais que o vídeo lido pelas extremidades seja um produto incompleto, construído por experiências e não pontos finais?

Para ao menos buscarmos uma resposta para as perguntas anteriores, iremos associar *Thirteen Reasons Why* com a videoperformance, que, para Mello (2008), estaria inserida na lógica do vídeo + justamente por coabitar simultaneamente duas linguagens: corpo e vídeo. Talvez haja muita presunção de nossa parte equiparar tais produtos e formatos, todavia estamos lidando com estratégias que não são mais desassociadas, ao performarem nesse fluxo hiperconectado das redes e da plataforma Netflix e assim, 13RW pode ser entendido como uma performatividade, afinal há uma produção construída nesse material.

Para esta análise, iremos nos prender ao suicídio como o momento performático que traduz as metáforas já mencionadas como ações do corpo que emanam a subjetividade e uma contaminação linguística e corpórea à saúde mental e possíveis reações desse público. *Bullying*, estupro e o suicídio propriamente dito são os pontos que iremos descrever a partir daqui baseados na narrativa ficcional de 13RW e como eles foram incorporados ao formato audiovisual digital pela série.

Não irei utilizar de imagens, neste trabalho, que deixem de forma explícita atos que possam servir de gatilhos, mas descrevo a seguir cenas desconstruídas que foram capazes de contaminar com grande impacto seus espectadores. Essa decisão está centrada na recomendação da Organização Mundial da Saúde (OMS) de que imagens que tenham um cunho explícito do ato do suicídio não sejam vinculadas para evitar o valor de indução do ato.

Lá estava Bryce Walker. Após uma festa, os amigos de Bryce saem de uma jacuzzi. Hannah, apenas de lingerie, entra nela. Bryce a violenta sexualmente, enquanto ela chora e pede que ele pare. Em um determinado momento, suas palavras se calam, seu corpo desliga-se e entra em um modo automático de perturbação. Há tristeza e dor sendo comunicadas por seus olhos. Ela sente uma dor que não se limita ao seu corpo físico, mas que transcende a contaminação do corpo mentalmente afetado, marginalizado e perturbado de Bryce em cometer tamanha atrocidade. Por mais que se trate de um ato de repulsa, o estupro não deixa de ser uma performance nesse caso.

Estamos falando de uma história ficcional com personagens criadas, porém, frente à câmera, está uma história que é uma performance construída por dois corpos. Uma manifestação que não é contemplativa, mas que reflete os escrúpulos a que estamos propensos

a sermos contaminados pelos diferentes discursos e linguagens distorcidas pelo meio videográfico. Vale levantar aqui que não defendemos tal estratégia e tampouco as imagens em si, mas trata-se de não recriminarmos ou mesmo censurarmos uma visão crítica necessária para o entendimento de que devemos ler esses corpos mutilados.

O estupro não deve ser compreendido como uma inspiração ou um modelo de replicação, mas ele carrega um poder simbólico com enormes escalas. Estamos falando em um contágio mental, uma forma de afetarmos e culminarmos um trauma no corpo da vítima que é forçada a algo. Não estamos abstraindo a culpa do sujeito que comete tal ato, mas reforçando que o corpo mutilado passa a eximir uma linguagem única e distinta após ser submetido a isso.

Em um cenário dessa violência, estamos tratando desse corpo performático do sujeito sofrimento como uma linguagem em si que sofre distorções e ferimentos sentidos física e subjetivamente ao expressar-se. A reflexão que pretendemos levantar aqui engloba uma convenção social que permeia a sociedade e o machismo. Pensar no estupro como performance e linguagem da vítima é refletir sobre esse ato por outras contaminações passíveis de demais esferas, como a política, a educacional, a moral, a sexual, entre outras.

Por uma breve exemplificação desse contato com demais segmentos, não necessariamente artísticos, mas de total relevância para o usufruir e a permanência em vida desse corpo, temos a legislação incumbida pela criminalização desse ato. A vítima, ou seja, o corpo dessa vítima e sua forma de comunicar-se, por si só, bastam para um pedido de ajuda ou denúncia do ato? Estamos falando sobre a contaminação forçada entre dois corpos, violenta e agressiva, que desestabiliza, ofende e traumatiza um sofrimento entranhado pelos demais dias em que tal sujeito ergue-se pela sua vida. Uma passagem marginal que nos permite crer que tudo é comunicação, de tal forma que esse ecossistema nem sempre é harmônico e pacífico.

Esses trabalhos performáticos materializados nessas personagens exemplificam o ato do estupro como o “limite de saber onde termina o corpo e onde começa o vídeo, ou na relação dialógica entre corpo e vídeo” (MELLO, 2008, p. 145). Ainda segundo a autora, estamos lidando com o contexto e o conteúdo, que, ao eximirem seus significados, podemos pensar na inter-relação de circunstâncias que acompanham um fato ou uma situação com aquilo que ocupa, parcial ou totalmente, o espaço em algo.

Ainda pela contaminação da videoperformance, pensar na cena do suicídio de Hannah Baker é ter um total desconforto com uma prática real, crescente entre os jovens e afastada para a não realidade como um tabu não discutido. Estamos falando nesse ponto da desintegração da identidade, do fim do ser em uma manifestação performática que impacta a

sua existência própria, o que nos eleva para uma nova concepção de organismo e vida a partir da cultura digital e da tecnologia e os efeitos somados a ela.

Nas videoperformances, há uma espécie de ambiguidade, como se o autor do trabalho e o corpo que atua no interior da obra fossem autônomos. Um corpo enunciado pela máquina e exposto frontalmente por ela: ao mesmo tempo que é a enunciação, a mensagem, é ela também quem, ao vivo, de forma performática, tem o poder de dirigi-la e transformá-la. É nessa síntese, no embate não hierárquico entre corpo e tecnologia, que as videoperformances se concretizam. Em grande parte é na ação do vídeo, em tempo real, captando todo o processo criativo, que são criados os espaços novos de identidade para esse corpo que emerge. Uma experiência do tempo não-estático, que oferece trabalhos artísticos inusitados e carregados de subjetividade (MELLO, 2008, p.151).

Dessa forma, recordemos a cena do suicídio: Hannah Baker, aos prantos, abre a torneira da banheira e a enche de água. Pega uma lâmina de barbear, entra nessa banheira já cheia, e corta verticalmente seus braços. Seu sangue colore toda a água que a banha. Seus gritos soam desespero por aquilo que acabava de viver e, ao mesmo tempo, dor. Dor essa que não é resultado do corte de seus pulsos, mas da contaminação tóxica que seu corpo estava transbordando. Seu sangue era, na verdade, a forma que encontrou para expulsar aquilo que lhe fez mal, de tal forma que há sempre outra solução, um outro caminho que não seja consumir e ser uma vítima do suicídio.

Essa performance, o maior gatilho da série, proporcionou para alguns espectadores, corpos externos da narrativa, a indução ou mesmo a ideação do ato. Reforçamos que falar é a melhor solução. Comunicar-se com clareza e contaminar e ser contaminado por linguagens que sejam positivas para o corpo como uma via para a busca pela vida. Por mais que na série isso não seja retratado, há essa possibilidade, e o corpo subjetivo mais uma vez tem espaço para falar a partir de suas linguagens ao pedir ajuda e buscar uma nova oportunidade para continuar vivo.

Entendemos isso como um processo de saúde. Uma relação ambígua e de ambivalência. Multifatores que atuam sobre um corpo a partir de interferências e contaminações que culminam no ato. É entender que temos corpos e performances de resistência diante de nossa própria existência enquanto seres bióticos.

São práticas estéticas que colocam nossos corpos como agentes políticos e de contaminação questionando a noção do espaço/tempo com aquilo narrado na ficção e com o que reverbera como efeitos na realidade. O ao vivo mencionado, por vezes na videoperformance, é o artista ali, criando e construindo sua arte. No caso de 13RW, são os

espectadores, que reagem ao material gravado, além da transmissão onipresente e ubíqua proporcionada pelo ecossistema comunicacional digital.

São momentos e experiências que devem ser consideradas pela existência de uma linguagem específica de cada corpo como um trânsito da subjetividade e um transe da mentalidade quando contaminada pela tecnologia e a ampla gama de conteúdos, linguagens e leituras críticas que se fazem necessárias para a absorção e construção de uma assimilação construtiva e assertiva sobre a temática.

4.3 O PODER DO COMPARTILHAMENTO

O vetor de compartilhamento está intimamente ligado ao preceito de deslocamento e propagação do material comunicacional em questão. O primeiro tende a despertar a ideia de constante movimentação e inquietude, que migra entre as plataformas, plausível de coabitar simultaneamente inúmeros espaços, tempos, sujeitos e leituras sobre o mesmo material. O segundo, por sua vez, indica uma maior noção de alcance, mais pessoas tendo acesso ao mesmo conteúdo por diferentes contatos, por diferentes estímulos e por diferentes tecnologias.

Poderíamos associar o termo ainda a outras palavras e conceitos, como, por exemplo: coparticipar, distribuir e multiplicar. Todavia, interessa-nos um percurso mais atrelado ao que a dinâmica comunicacional é capaz de traduzir sobre materiais audiovisuais seriados e digitais. Com isso, a produção, a estratégia, o acesso e o compartilhamento em si são pontos centrais para conseguirmos traçar uma captura a partir de um fluxo cognitivo híbrido e mutável.

Esses ambientes permeados pela tecnologia são construídos a partir de um campo processual que reúne alguns adventos, como já pontuados neste estudo: tecnológico, social, cultural, psicológico e por aí adiante. Tal campo também é construído pela ausência de um cenário fixo, ou seja, estamos constantemente alterando e sendo alterados pelas linguagens e narrativas que consumimos.

Para esse vetor, além das ideias de Mello (2017), iremos acrescentar sentidos para o termo atribuído a partir de uma imersão na narrativa em questão. O compartilhamento, portanto, será construído pela vertente das extremidades, pela participação ativa na propagação e construção do material em si, pela partilha da experiência e da estética acessada pelo sujeito performático e por compartilhar os sentimentos subjetivos enraizados em *Thirteen Reasons Why*, mais evidenciados no suicídio pela ótica da Gestalt Terapia, todos mencionados adiante com maior aprofundamento.

Para Mello (2017), a partir do século XXI, vislumbramos de uma maneira mais tangencial uma cultura do compartilhamento. Isso vem à luz graças aos adventos tecnológicos convergidos e sobre a perspectiva nômade das linguagens e produções comunicacionais. Estamos falando de conteúdos que estão em múltiplos espaços, sobre múltiplos contextos e interpretações, o que nos leva a crer em uma leitura também compartilhada e construída coletivamente.

Tendo isso em mente, precisamos levantar a ideia de que não estamos falando apenas do acesso final, mas de toda a concepção audiovisual da materialidade desse produto, que, na maioria dos casos, já é construído com o intuito de tornar-se compartilhável, portanto, o compartilhamento interfere em todas as camadas anteriores ao consumo em si. Estamos falando de uma produção que precisa ser idealizada para tal, além das estratégias que serão acrescentadas para a performance do produto, ou seja, para que a série (nesse caso) tenha um valor para atingir mais pessoas, através do ato de transformações que esse pilar sustenta.

Ainda segundo a autora, existem espaços mais propícios para a execução do compartilhamento. Na verdade, são plataformas e contextos mais claros e visíveis de serem percebidos, como os “ambientes interativos e no circuito das redes de comunicação digital, onde há a sua transmutação. [...] Tal tipo de extremidade relaciona o vídeo com o contexto emergente das novas mídias” (MELLO, 2008, p. 196). Como exemplificação, mencionamos como maior potencializador do compartilhamento as redes sociais digitais.

As redes são arquitetadas como uma forma de descentralização da linguagem fonte ao compartilhar algo. Junto dessa nova performance, há uma emergência atrelada ao fluxo e às conexões que se expandem a partir disso. Estamos tratando de um fluxo que tomará forma a partir de dados, interesses, algoritmos, relações, entre outros, para medir o alcance e a performance de tal propagação, que, por sua vez, terá a construção de inúmeras possíveis conexões que são concebidas pelos valores bióticos e abióticos nelas inseridos.

O que mais nos chama atenção para a leitura crítica do compartilhamento a partir da teorização proposta pela autora é que estamos falando da transposição de linguagens e do inacabamento da narrativa. Nesse vetor, o material videográfico seriado digital “representa a passagem de uma narrativa acabada para a construção dinâmica e interativa de uma narrativa. Esse compartilhamento marca a confluência do vídeo com o hipertexto e com as redes de comunicação” (MELLO, 2008, p. 196).

Com isso, podemos ter como exemplo a conectividade presente no ecossistema comunicacional digital e seus aparelhos que se tornam a extensão complexa da subjetividade humana. Estamos falando dos infinitos *sites*, textos, imagens, sons, vídeos, etc. que tomam

forma pelo uso da internet e passam a compartilhar tais conteúdos entre os diferentes tempos e dispositivos. Ou seja, uma série da Netflix pode ser assistida em vários aparelhos, como TV, computador, notebook, smartphone e tablet, que, concomitantemente, podem desempenhar outras funções, como, por exemplo, *chats*, captura de telas, fotos, vídeos, postagens, entre outros.

O consumo do material audiovisual está totalmente atrelado à produção de outros materiais, seja de maneira intuitiva, seja de maneira proposital. Estamos munidos de aparatos tecnológicos e cognitivos para performarmos por esse viés, ou seja, temos em mãos os dispositivos e competências para isso, e, através da narrativa e do contexto cultural, transportamo-nos para um lugar propício ao relacionarmos a interatividade com procedimentos artísticos, de criação e, por que não, subjetivos.

O vídeo passa a ser um campo desterritorializado e nômade de linguagem, figura entre as diversas linguagens envolvidas no processo sógnico das novas tecnologias de comunicação, deixa de se apresentar como elemento de apreensão estética e funde-se de forma colaborativa a outras estratégias discursivas. No compartilhamento, as extremidades do vídeo ocasionam rupturas no estatuto do código videográfico. O vídeo deixa de ser visto eminentemente como um produto audiovisual e passa a colaborar em funções discursivas mais abertas, gerando situações de compartilhamento audiovisual com ações artísticas de outra escala, complexidade, dimensão e natureza. Trata-se do vídeo diluído no espaço híbrido virtual e sua convivência em diferentes circuitos mediáticos (MELLO, 2008, pp. 197-198).

Nosso objeto de estudo, a série original Netflix *Thirteen Reasons Why*, passa por esse processo nômade ao entendermos o poder das novas tecnologias atreladas ao acesso desse produto. Estamos analisando um material videográfico seriado digital, exclusivo da plataforma em que está hospedado, o que limita o acesso legal ao seu conteúdo para apenas os usuários assinantes. Independentemente disso, existem formas distintas de a plataforma compartilhar conteúdo para o seu usuário, mas o cerne comum de todo esse acesso está centrado no uso obrigatório da internet, mesmo que para o *download* prévio e o consumo off-line (funcionalidade disponibilizada pela Netflix no aplicativo, de onde o assinante faz o *download* da obra para a nuvem do app para assistir a ela posteriormente, mesmo sem o uso de internet).

Nesse caso, estamos falando da forma como a Netflix compartilha o conteúdo original para o seu público, ou seja, a maneira pela qual ela permite o acesso do título aos assinantes e, com isso, atribuímos o fato de a dinâmica comunicacional ser construída e reconfigurada de acordo com cada sujeito usufruidor. Todavia, o valor de nomadismo não se

esgota ao acesso inicial da obra. Poderíamos dizer que estamos tratando de um primeiro compartilhamento possível dentro da dinâmica comunicacional.

Dentro da própria plataforma, há outra dinâmica de compartilhamento. Trata-se da disposição dos conteúdos em um *design* que também interfere no fluxo e na usufruição do usuário. Mas nesse *layout* o que mais reluz para a discussão são as indicações que a própria Netflix gera. Títulos semelhantes que são indicados de acordo com o que você assistiu anteriormente ou finalizou naquele momento. A plataforma compartilha com você um acesso baseado no que o seu perfil gerou de dados para ela.

Provavelmente, se um usuário assistiu a muitos filmes e séries de terror, por exemplo, as indicações compartilhadas pela Netflix para ele serão de obras que normalmente possuem essa característica de gênero videográfico. Estamos tratando de um banco de dados que é suficientemente retroalimentado pelo próprio usuário e pela plataforma. O que isso quer dizer?

O usuário compartilha seus dados, gostos, consome os títulos, deposita uma memória artificial através do que o seu perfil, para cada clique, realizou ao explorar a Netflix; ela, por sua vez, decodifica e interpreta a partir da inteligência artificial tudo o que foi capaz de construir enquanto o usuário esteve ali, compartilhando de forma reversa conteúdos que artificialmente entende que estão inseridos em sua personalidade e cognição. Uma web que assume uma inteligência abiótica baseada na existência biótica do sujeito como um agente de performance estético.

Esse nível de compartilhamento não reproduz exatamente o que Mello propõe, mas resolvemos trazer a questão por tratar-se da interferência ecossistêmica da comunicação digital. Compartilhar de forma algorítmica algum conteúdo também deve ser levado em conta, afinal, é um novo desdobramento para que o título consiga expandir seu número de expectadores e, conseqüentemente, desempenhar outros valores de compartilhamento.

Retomemos a 13RW. Estamos analisando um título complexo e que é um dos poucos com tamanho desdobramento, conforme iremos expor, inserido no catálogo original da Netflix. A obra, como já mencionado, surge de uma obra literária de um único volume, o que gerou a primeira temporada da série. Na esteira desse conteúdo, junto da série, de forma síncrona, foi lançado um documentário cujo nome é: *13 Reasons Why: Tentando Entender os Porquês*.

O documentário tem um formato totalmente diferente de uma narrativa ficcional. Mais similar a um *talk show*, todos os atores principais estão reunidos em um cenário tradicional

desse estilo. Um grande sofá recebe esses profissionais que agora não estão contracenando suas personagens, mas falando das metáforas que eles traduzem nas cenas das séries.

Além disso, junto com esses relatos que mesclam a realidade com o que é contado na série, há outros profissionais que validam e orientam essas histórias, como psicólogos e a equipe de produção da série. Para tanto, esse diálogo é fundamentado em uma estratégia de compartilhamento da informação, uma linguagem que a Netflix se apropria para ressaltar a abordagem do suicídio na série, mas que surge como uma contrapartida para aqueles que se sentem motivados a cometer o ato.

Ao todo a série tem 4 temporadas, mas o documentário possui 3 edições, sendo que a temporada final da série não tem um documentário correspondente a ela. A duração de cada edição é muito oscilante: a primeira possui 28 minutos, a segunda 1 hora e 7 minutos e a terceiro e última, 17 minutos. Com isso, atores, produtores e profissionais ocupam um espaço não ficcional para abordar a temática do suicídio, da saúde mental, do abuso sexual, além de orientações de como buscar ajuda e falar abertamente quando necessário sobre essas temáticas.

Quando a série tinha apenas uma temporada, ao finalizar o 13º episódio (último), imediatamente a sugestão que aparecia na tela era a expansão desse conteúdo no formato de documentário. Agora com mais temporadas, quando você termina uma, a Netflix já compartilha a próxima temporada, influenciando o modelo de consumo por maratona dos episódios. Só após o último episódio da temporada mais recente é que você recebe esse redirecionamento para o título semelhante do documentário.

Nosso intuito por pontuar aqui esse tipo de redirecionamento está no valor empregado no compartilhamento dos fluxos informacionais. Ao mesmo tempo em que o controle está em suas mãos e você é o agente decisório para continuar ou não assistindo a algo, podendo pausar, voltar, adiantar, etc., a plataforma também quer manter seu interesse previamente compartilhado como um dos mecanismos do controle que ela (sim, agora ela) tem em mãos.

O compartilhamento, nesse caso, é voltado para o que cada uma cede e concede à outra. Dentro do próprio fluxo há um compartilhamento. E, quando entendemos que estamos lidando com um fluxo cognitivo, mais evidente fica essa afirmação. Esse percurso não é mais demarcado pela inflexão, mas pela mutabilidade e pelas inúmeras possibilidades de ser construído, inclusive, por existirem agentes bióticos e abióticos compartilhando outros conteúdos sobre nosso percurso.

Em 13RW, os níveis desse fluxo (se podemos assim chama-lo) é totalmente liquefeito. Temos três produtos com linguagens e formatos diferentes. Cada um incita um tipo de

compartilhamento, pois cada um possui uma forma de acesso diferente dos demais. O termo, por mais abrangente que seja, desempenha um sentido de enxergarmos que estamos habitando um espaço de partilha, de conhecimentos, conteúdos, materiais e sentimentos. Compartilhar torna-se um sinônimo para coabitar um espaço, fluxo, narrativa, linguagem e rede do outro, ao mesmo tempo em que isso acontece sobre a minha perspectiva própria e de domínio.

Dessa forma, chegamos ao ponto que acreditamos que 13RW compartilha entre si informações comuns pelos diferentes produtos que recebem seu nome. Ao mesmo tempo, 13RW também é capaz de compartilhar anseios aos seus espectadores. Além disso, a plataforma na qual está inserida também é uma agente de compartilhamento nessa cultura. E, mais adiante, encontramos esses circuitos midiáticos abrigando as redes sociais digitais capazes de acolher outros conteúdos, hospedar uma produção secundária dos fãs e, ainda, servir como tráfego para toda a movimentação entre as possíveis conexões que se estabelecem a partir desse contato.

Na visão acima mencionada, retomamos os pensamentos de Mello, que diz que “circuitos midiáticos são aqueles por onde trafegam as mídias e em que dados são armazenados, processados e distribuídos pelas redes de comunicação. São como zonas de trânsito favorecendo linguagens compartilhadas e misturas entre diferentes meios” (MELLO, 2008, p. 199). Dessa forma, podemos validar que se trata de um compartilhamento e que mesmo compartilhar as linguagens, experiências, estéticas, ou compartilhar os acessos, inclui esse campo processual do ecossistema comunicacional digital e do fluxo cognitivo.

Estamos falando de uma cultura embebida pela digitalização. Ação essa que é extremizada para as práticas tecnológicas, sociais, culturais, afetivas, econômicas, psicológicas, ambientais, políticas, etc. Para exemplificar, apenas iremos pontuar que, no contexto digital, não realizamos um isolamento social, mas sim físico, justamente pela ampla variedade de possibilidades e conteúdos que conseguimos compartilhar e unir digitalmente pelos adventos tecnológicos disponíveis aos quais temos acesso.

Dessa forma, os meios digitais deixam de ser individuais, agindo pontualmente sobre cada sujeito. Para Mello (2008), a cultura digital passa a tornar-se uma linguagem própria para estabelecer conexões e compartilhamentos por canais propícios, movimentados e nutridos por uma simbiose contemporânea.

O hibridismo proporcionado pela convergência das mídias e das linguagens torna-se ainda mais evidenciado quando assumimos o caráter ecossistêmico para a comunicação. A definição do termo consiste na combinação de um ou mais elementos que não fazem parte do mesmo grupo, emergindo um novo contexto e conteúdo. Acreditamos que com o pensamento

da ecologia conectiva isso fica mais potencializado justamente pelas inúmeras interferências das linguagens que atuam sobre uma resultante comum.

Por vezes, essa combinação ocorre entre a junção do produto comunicacional tido como “original” e a interferência da comunidade externa, corroborando para um novo produto. Para esse estudo, iremos considerar tal comunidade justamente os fãs, agentes essenciais para o compartilhamento, afinal, possuem o maior engajamento sobre aquilo que projetam diante de uma narrativa inserida em seu círculo comunicacional.

Nessa construção de sentido, por vezes, há uma espécie de “acordo” entre a narrativa e o espectador. Uma combinação que permite à série exercer uma performance sobre o sujeito, que, por sua vez, absorve para a sua realidade espectros que conseguem despertar anseios criativos, relacionamentos pelos laços sociais e o compartilhamento como uma resultante final. Final apenas como um último processo, pois sabemos que, ao compartilhar algum conteúdo, um novo ciclo se inicia.

Esse processo de heterogênese entre o virtual e o real é amplamente discutido no compartilhamento do título *Thirteen Reasons Why*. Iremos construir uma síntese do conflito envolvido sobre ele. Trata-se do relato de uma vítima de suicídio chamada Hannah Baker. A jovem grava 7 fitas cassetes com os 13 porquês pelos quais resolveu cometer o autoextermínio. A questão em si é que de toda a narrativa é preenchida por gatilhos que podem ser prejudiciais à saúde mental do público atingido.

Estamos falando de jovens que se sentem representados pelas problemáticas apresentadas e que as enxergam como estímulos para repetirem o ato do suicídio. Tais preocupações estão inseridas em contextos como: *bullying*, violência sexual, suicídio, difamação na web, falta de diálogo, uso de drogas, entre outros. Nessa visão negativa sobre a série, o compartilhamento torna-se um problema de saúde, tendo em vista os efeitos que iremos apresentar a seguir.

O Efeito Werther ou *Copycat* foi escrito em 1974, após uma onda de imitação ou indução atribuída a um produto comunicacional denominado *Os Sofrimentos do Jovem Werther*, cuja primeira publicação localiza-se no ano de 1774. Tal compartilhamento do título e seu acesso culminaram em um aumento na onda de pessoas que cometeram o suicídio. A associação desse material literário, ficcional e de entretenimento em grandes escalas impactou negativamente a vida de muitos jovens, sobretudo, diante da sua existência e negatividade mental.

Outro efeito consiste de personalidades famosas que cometem o suicídio. Também sobre o efeito anterior, todavia, nesse caso, estamos falando sobre a cobertura jornalística e

factual. De acordo com Suárez, Barrera, Gómez, Velásquez, Guzmán, García (2017), o maior número de suicídios devido a uma causa noticiada foi o falecimento de Marilyn Monroe (1926-1962). Durante o mês de sua morte, houve um aumento de 12% nos casos reportados.

Tendo em vista esse tipo de compartilhamento, a própria noção de sujeito precisa ser retomada. Estamos falando de um conteúdo comunicacional capaz de afetar drasticamente a saúde mental do consumidor. Talvez seja válido refletirmos que todos os conteúdos dispostos têm esse poder de interferência, por provocarem uma ansiedade potencializada, por exemplo, por notícias angustiantes. Ou, então, barulhos, ruídos, músicas, cores que são tidos como prejudiciais ao autismo. Padrões de beleza para os que sofrem de transtornos alimentares, entre outros.

Passamos de forma muito superficial pelos possíveis contatos que determinados compartilhamentos podem surtir de forma negativa sobre o sujeito. Mas, ao retomarmos 13RW, as dores mentais podem ter uma carga ainda maior quando pessoas que as carregam possuem contato com seus conteúdos.

Esse sentimento de ambivalência que caracteriza o suicídio por vezes só precisa de algo que “encoraje” a vítima a concretizar o ato. Ao inserir esse sujeito sofrimento sobre uma dinâmica com características tóxicas e prejudiciais a certas camadas sociais, tal produto comunicacional seriado acaba sendo a força motriz necessária para culminar o ato.

Todavia, estamos falando do compartilhamento inconsciente, tanto por quem dissemina conteúdos negativos, como por quem os acessa, mesmo diante de um contexto turbulento mentalmente. O compartilhamento de que estamos falando nessa esfera comunicacional não é apenas da série em si, mas de tudo que engloba a temática do suicídio sem a vertente da conscientização social. A série pode servir apenas como mais um desses conteúdos, e não estamos reforçando que ela seja a única causa de incitação do suicídio entre os jovens, mas que ela possui traços em sua narrativa que são prejudiciais para a mentalidade processual da experiência de um sujeito previamente debilitado mentalmente.

Em um ponto totalmente reverso ao efeito apresentado anteriormente, existe a vertente do compartilhamento positivo da série. Estamos falando daqueles que acreditam que a Netflix foi responsável por colocar em circulação uma discussão mundial necessária sobre o suicídio, trazendo à tona a importância de tratarmos sobre esse assunto e, principalmente, nos munirmos de informações para a discussão consciente do tema, inclusive, no que diz respeito ao compartilhamento de conteúdos.

O Efeito Papageno seria o oposto do Efeito Werther, se assim podemos dizer. Refere-se, portanto, à exemplificação positiva de outras pessoas que superaram crises suicidas e

dores mentais enfatizando alternativas para a continuidade e a valorização da vida. Ou seja, falar sobre o Papageno é falar sobre conscientização. O nome desse efeito refere-se a uma personagem da ópera de Mozart (1791), *A flauta mágica*. A narrativa consiste em três garotos que oferecem ajuda ao sujeito que teme perder seu grande amor, Papagena. Nessa história, a principal lição é buscarmos soluções ou formas de lidarmos com nossos problemas ao invés de tirar a própria vida.

Scavacini (2018) propõe uma “triáde da mudança” para que esse efeito ganhe notoriedade e assuma uma dominância sobre o anterior. Nessa metodologia ela lista: conscientização, competência e diálogo como agentes e pilares necessários para a redução do tabu e o aumento da perspectiva educacional.

Se refletirmos sobre as extremidades, tal triáde está intimamente conectada ao vetor de compartilhamento nessa leitura crítica. Dessa forma, um compartilhamento consciente é capaz de desenvolver as competências necessárias para o criticismo da temática e de seus conteúdos, além de proporcionar um caminho propício para o diálogo entre os compartilhamentos.

Consciência não é somente falar mais sobre o assunto, é ver de forma diferente, é ser sensibilizado e mobilizado pelo assunto e pelas pessoas. Competência em prevenção do suicídio (*suicide literacy* – SL) é um termo derivado da competência em saúde mental (*mental health literacy* – MHL), que significa o uso das informações de maneira correta para fins de tomada de decisões e de resolução de problemas. Dessa forma, o desenvolvimento da SL está intimamente ligado ao aumento da capacitação sobre o assunto. O diálogo está relacionado à comunicação efetiva diante do ato de falar e de ouvir, de conversar (SCAVACINI, 2018, p. 17).

A leitura crítica a partir das extremidades também poderia ser acrescida, tendo a dimensão ecossistêmica como a base para todo o percurso comunicacional, além de refletirmos sobre os fluxos, ou seja, por onde esses sujeitos recebem os conteúdos? Quem os disponibilizam? Por quais caminhos tais produtos são atingidos e como a negatividade embutida ao tema consegue ser driblada ou, ao menos, preenchida pela valorização subjetiva, ou seja, as extremidades conseguem atribuir uma estética aberta para a vida?

O valor de vulnerabilidade para o suicídio é uma incerteza para o campo da saúde. Todavia, existem caminhos que tornam mais palpáveis um diálogo e um diagnóstico prévio. Estamos falando de pessoas que sentem a sua vida como um peso, para si e para o próximo. Constituem sua identidade enquanto sujeito sofrimento erguido pela dor, pelo desespero, pelo desamparo e pela desesperança. Na continuidade, é importante ressaltar que existem fatores que agem como potencializadores para tal, como a tecnologia, o que a própria narrativa de

13RW expõe. Entretanto, podemos refletir, ainda, sobre as carências econômica, social e afetiva às quais o sujeito é submetido.

Fato é que o compartilhamento está em várias instâncias do título e da temática, seja pelo apelo psicossocial apresentado anteriormente, seja pela construção das personagens que abordaremos a seguir. A história de Hannah Baker já consiste em compartilhar os motivos que tiraram sua vida e como é importante refletirmos sobre os desdobramentos possíveis dentro desse ato. Em um efeito cascata, muitas outras coisas aconteceram de forma ficcional na história, mas não estão distantes da realidade.

Mais uma vez, estamos levantando a discussão baseada em não defender ou criminalizar a série, mas analisar por uma leitura crítica o que aconteceu dentro de um produto narrado e transposto pela audiovisualidade e suas consequências nas extremizações do conteúdo, ao dispormos as camadas periféricas do assunto e o tabu que nele está incluído.

Pela visão de descontinuar um processo de levantamento negativo da série, além das consequências trazidas pela imaturidade do tema diante de um processo de construção e mudança da tríade defendida e apresentada anteriormente, a Netflix insere uma caixa de mensagem na descrição da série e um aviso em determinados episódios sobre conteúdos perturbadores capazes de desencadear um desdobramento e afetar negativamente a mentalidade daqueles que já estão de algum modo vulneráveis. Essa caixa consta da seguinte forma:

Esta série contém cenas que os espectadores podem considerar perturbadoras, incluindo imagens explícitas de abuso sexual, consumo de drogas e suicídio. Se você ou alguém que você conhece estiver enfrentando um momento difícil e precisar de ajuda, acesse 13ReasonsWhy.info para obter mais informações (NETFLIX, 2020).

Esse aviso é uma forma de apontarmos a combinação que ocorre entre os dispositivos, as linguagens, os produtos e o imaginário. Como Mello (2008) defende, tratam-se de linguagens híbridas que revelam uma sensibilidade para além das telas de que são transpostas. Ou seja, uma interferência entre o compartilhamento das narrativas e o compartilhamento das subjetividades que, ao serem combinadas, geram impactos em ambas as dimensões.

Essa interlocução que propomos com o objeto em questão traz para a discussão o que de fato as extremidades podem ocasionar, ou melhor, como as leituras críticas a partir desses três vetores possuem impacto sobre obras audiovisuais seriadas, mesmo que mundialmente distribuídas e com narrativas tradicionais, por vezes centralizadas no polo de disseminação de

informações, mas que, ao buscarmos esses casos limítrofes, conseguimos tocar áreas ainda escondidas pelas marquises dos tabus sociais.

Em 13RW os conteúdos de conscientização emergiram com o intuito de “corrigir” possíveis ruídos e gatilhos proporcionados pela série. Para isso, ela se utilizou da linguagem audiovisual para uma produção seriada atrelada ao Youtube intitulada “Não seja um porquê”, em 2017, com influenciadores dando depoimentos *antibullying*, reforçando o valor de superação e incentivando que o público busque alternativas para superar ou conciliar esses problemas aos demais obstáculos de suas vidas.

O valor de compartilhamento, talvez o de maior envolvimento do público consumidor, é também o que se torna mais visível ao fruir desse sujeito. Ao vermos os fãs com habilidades e competências técnicas capazes de cocriarem novos produtos, compartilharem-nos e gerarem um novo ciclo para essa dinâmica difusa e cognitiva, precisamos nos questionar sobre os aprendizados necessários para a conscientização e a propriedade intelectual do que estão dispondo em seus *habitats* digitais.

Não estamos tratando de obras sofisticadas e rebuscadas, muito pelo contrário. Estamos falando de produtos que têm embutidos valores de propagabilidade, afinal, são linguagens e formatos que atingem um grande público por fluxos incalculáveis. Todos podem produzir, compartilhar e acessar conteúdos assim dispostos. Mas falta-nos aprimorar o criticismo para termos em mãos materiais que não corroborem com a desinformação social e afete áreas como a mental, por exemplo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o percurso desta pesquisa, nosso foco foi refletir sobre as dinâmicas comunicacionais e os efeitos visíveis que os valores multifatoriais possuem sobre a concepção biótica envolvida. Por vezes, tais alteridades são centradas nos campos tecnológicos, sociais e culturas, deixando à deriva (ou, até mesmo, negligenciando) o valor psicológico desse sujeito imerso e participativo em todo o ecossistema.

É coerente levantarmos que a mente humana também está inserida em outras dimensões, como as já mencionadas anteriormente. Todavia, este estudo teve como um dos objetivos alertar que precisamos direcionar com mais afinco as interferências cognitivas que são resultantes de um processo que coloca em segundo plano, ou nem leva em consideração, a saúde mental dos componentes usufruidores.

Obviamente que a tecnologia evoluiu e constatamos isso de forma mais perceptível, principalmente, após o advento da internet. A redução dos aparelhos e o aumento de suas funcionalidades são exemplos visíveis de que temos em mãos uma nova tela a ser preenchida. Passamos a nos conectar diariamente, ou melhor, não nos desconectamos mais e, ainda, não entendemos isso com tanta clareza como uma evolução da cognição humana.

A sociedade alterou a forma de se relacionar. Sempre estivemos em redes sociais, mas agora elas são digitais. Dados são retidos ali. Códigos não binários são capazes de compor imagens, sons, textos, etc., de uma forma totalmente artificial, uma nova inteligência emerge e, com ela, ainda estamos construindo um ecossistema que de fato combina os valores bióticos, como a subjetividade, e os abióticos, como os algoritmos.

Ainda nessa perspectiva, nossa cultura agora já é tida como “cultura digital”. As linguagens se convergiram, novas competências técnicas foram criadas/aprimoradas, determinadas profissões se extinguíram e tantas outras foram cunhadas. Se cultura, em sua definição genérica, é dada como um conjunto de atividades, comportamentos, crenças, etc. que determina um grupo social, estaríamos nós caminhando para todos esses valores que compõem o termo sendo pautado pela conectividade e, por vezes, uma homogeneização desses traços e consumos?

O fluxo comunicacional já não é mais o mesmo, saímos do unilateral, perpassamos pelo bilateral e estamos construindo um formato cognitivo sustentado pela conectividade. Não como uma forma evolutiva, mas como uma etapa complexa da dinâmica comunicacional ligada, mais uma vez, à psicologia humana ou, ainda, aos traços subjetivos de sua existência e performance estética.

Ao pensarmos nas perguntas que iríamos solucionar ao decorrer desse percurso crítico, fomos capazes de unir o Ecossistema Comunicacional Digital, a leitura crítica pelas Extremidades e o objeto seriado escolhido para a análise (*Thirteen Reasons Why*), para podermos sanar com maior domínio que o suicídio é comunicação. A resposta de fato não é construída por uma afirmativa precisa, mas por um entendimento complexo que foi cercado pela transdisciplinaridade que esse percurso visou a arquitetar.

No percurso da pesquisa, o trajeto escolhido nos mostrou que o sujeito é o agente central. Isso porque estamos tratando do usufruidor diante de um consumo específico da obra analisada e, paralelamente a isso, a interferência da série sobre os sentimentos que são resultados desse contato entre produto audiovisual e espectador.

O suicídio passa a ser entendido por nós como uma ação performática desse sujeito. Na série, Hannah Baker comete o ato como resposta para uma dor e uma invasão em seu corpo. O *bullying* e seus pedidos de ajuda já eram canais de comunicação sendo construídos, todavia, por vezes silenciosamente, seus anseios, dúvidas e a falta do retorno de ajuda a aprisionaram em um contexto que a levou a crer que aquela seria uma forma de tirar de si um mal que não se comunicaria por palavras, mas por um ato.

Ele carrega consigo muitas expressões que não são capazes de serem verbalizadas e, dessa forma, tirar a própria vida torna-se uma linguagem suficientemente plausível para tirar de si todas essas lacunas que estão sendo preenchidas por dor, desamparo, desespero e desesperança.

Contudo, o ato performático não deve ser entendido como um movimento artístico contemplativo, mas sim como uma expressão do corpo para tornar externa uma passagem subjetiva e cognitiva construída por múltiplos agentes, internos e/ou externos. Tal efeito comunicativo passa a ser percebido como um corpo que quer tirar de si algum peso ou, ainda, que quer colocar para fora feridas que possuem em seu corpo e existência.

O suicídio torna-se uma resposta silenciosa e individual. Uma reação para tantas ações acumuladas no sujeito. É o ponto final para um discurso tóxico internalizado na existência de um sofrimento. É ficar em dúvida sobre continuar lendo o mundo ou não, mas tendo a certeza que esse peso é muito para ser carregado sozinho. Pedir ajuda parece uma tarefa impossível, e ser entendido, algo mais distante ainda. O sujeito está diante de um fluxo que recebe inúmeras interferências, como, por exemplo, o *design*, outros usuários, algoritmos, etc. - esses mesmos valores anteriormente pontuados não interferem apenas nos produtos comunicacionais, mas expandem-se para agir no espectro subjetivo do consumo e da mentalidade de tal sujeito.

Nesse fluxo comunicacional, recheado de interferências humanas e não humanas, precisamos ter como atitude comportamental clara para a sociedade que falar sobre o suicídio, de maneira consciente, é na verdade falar sobre vidas. Educar sobre o tema é abordar a importância e a valorização de cada uma delas sobre o contexto que temos pelas nossas existências. Uma abordagem correta é capaz de colocar abaixo muros erguidos pelos tabus da temáticas e pessoas cada vez mais dispostas para servirem de amparo aos sujeitos sofrimentos.

Nós precisamos falar sobre o suicídio. Entre a ficcionalidade da série e os casos crescentes em todo o mundo, uma das soluções vistas como viáveis e possíveis para salvar vidas está materializada na comunicação ou, melhor dizendo, pela inserção da temática em diferentes diretrizes e linguagens. Para isso, pontuaremos a seguir 13 motivos pelos quais falar sobre o suicídio torna-se uma tarefa global, necessária e emergente para fluxos comunicacionais e de vidas que não devem ser interrompidas.

O primeiro motivo consiste em tratarmos o suicídio como uma demanda de saúde pública. Estamos falando de uma fatalidade responsável pelo fim da vida de pessoas em todos os países do mundo, abrangendo ainda uma necessidade para que a saúde mental seja melhor compreendida e inserida em estudos de outras áreas do saber, exercitando novas ferramentas e auxílios para a tratativa da temática.

As linguagens a que temos acesso pela cultura digital é outro motivo para falarmos sobre o tema. Todos, hoje, podem ter acesso a conteúdos que por vezes são gatilhos e, em alguns casos, também conseguem servir como prevenção. Portanto, precisamos ocupar conscientemente esses espaços de maneiras positivas.

A mídia precisa rever os padrões exercidos para a noticiabilidade da temática. Evitar romantismos ou casos em que as celebridades tenham grande visibilidade e sirvam como inspiração, mas, como já dito, falar de vidas e das valorizações possíveis delas para que tenhamos mais canais, meios, narrativas e tempos abordando a necessidade da instrução e da informação como um dos pilares positivos.

Ainda de acordo com a abordagem por parte da mídia, outro motivo para falarmos sobre o suicídio é inserir com maior naturalidade a discussão de sentimentos na realidade dos cidadãos. Para refletirmos: a sociedade não nos educa para tratarmos dos sentimentos e reconhecermos o que estamos sentindo a cada momento. Comercialmente falando, temos a idealização de uma felicidade, a glamourização de uma vida inalcançável, padrões estéticos e gatilhos mentais que são a todo tempo bombardeados como o “correto” da sociedade. Nesse argumento, defendemos que falar sobre o suicídio é reconhecer os estímulos positivos e

negativos em nossa subjetividade, traduzidos como sentimentos e, acima de tudo, ter plena ciência da naturalidade de conviver com as possíveis oscilações.

Nesse reconhecimento, o quinto motivo consiste no autoconhecimento e busca de ajuda pelos profissionais da área da psicologia. Temos total empatia ao entender as dificuldades em perceber sentimentos autodestrutivos, mas não podemos hesitar ao buscar uma ajuda profissional para o encaminhamento correto quando necessário.

Ainda no caminho pela busca de ajuda, a construção de confiança para um possível par pode ser um canal para extravasar as dores e desenvolver o hábito e conforto para tratarmos com mais propriedade nossos sentimentos, além de tornar menos intimidadora a construção social e psicológica pelo entendimento do que está acontecendo consigo ao falar sobre.

O Efeito Werther foi capaz de nos alertar sobre o impacto de produtos comunicacionais que abordam a temática sendo difundidos em ampla escala. Tendo isso em vista, o diálogo familiar consegue orientar os jovens, adolescentes e crianças a conseguirem consumir criticamente determinados conteúdos, antes que eles sejam convertidos para gatilhos cognitivos e influenciem negativamente a vida desses sujeitos.

Existem canais especializados, com profissionais e voluntários disponíveis para falarem e ouvirem pessoas que precisam de ajuda. O Centro de Valorização da Vida (CVV) é um desses canais oficiais que temos em território nacional. Os atendimentos são realizados de forma anônima e remotamente. As ligações são gratuitas através do número 188 e há um *chat* no site www.cvv.org também aberto para que falemos sobre as angústias anteriormente mencionadas e que tenhamos um canal especializado para construir um amparo social e psicológico em meio ao ecossistema comunicacional digital.

Falar sobre o suicídio por vezes é ouvir um silêncio da vítima. Dificilmente as pessoas colocam em palavras a necessidade de ajuda, ainda mais pelos inúmeros tabus e medos que sabemos que sustenta a temática. Então, existem vítimas que falam sobre suas angústias existenciais pelo silêncio, o que significa que precisamos nos atentar para as inúmeras formas que elas podem pedir socorro: alteração do comportamento, da alimentação, afastamento social, automutilação, crises de pânico, ansiedade, entre outros.

O décimo motivo consiste em trabalharmos com os sobreviventes. Nesse caso, tratamos como “sobreviventes” as pessoas que têm alguma ligação com a vítima que concretizou o ato do autoextermínio. A pós-venção, nome dado para essa situação, consiste em um acompanhamento dessas pessoas enlutadas e da importância de falarmos com elas e as ouvirmos. São episódios mais propensos para novos casos e que carregam uma enorme

dúvida e culpa sobre o ocorrido. Nesse motivo, estamos falando sobre o suicídio com alguém que sentiu a dor da perda, a qual, mais adiante, iremos relacionar mais intimamente com a temática da série analisada.

As redes agora conectam pessoas, códigos, interesses e, inclusive, gatilhos. Espaços sem monitoramento ou políticas sociais e digitais efetivas acabam disseminando informações que não possuem uma criticidade em sua construção e, conseqüentemente, atingem pessoas vulneráveis. Falar incorretamente sobre o suicídio implica em compartilharmos e disseminarmos a desinformação frente ao tema. Um exemplo para tal é a Corrente da Baleia Azul (2017), um jogo de grande impacto sobre os jovens que surge de uma *fake news* e que consiste em 50 desafios, como o final trágico do ato do suicídio.

O grande motivo para falarmos sobre o suicídio está no sentimento de ambivalência desses sujeitos. Por vezes, sentem-se motivados a cometer o ato e, por outras, acreditam em caminhos de superação. Ou seja, a crítica embutida no ouvir, falar, ler, etc. consegue ser uma das etapas de um tratamento social. Motivar positivamente a pessoa a encontrar uma alternativa diante de tantas dores que parecem insustentáveis, mas são “menos pesadas” ao serem partilhadas, ou pelo sopro de esperança concedido pela fala.

Por fim, nosso 13º motivo está totalmente atrelado à educação. Notem que mencionamos diferentes diálogos e importâncias para falarmos sobre o suicídio: a busca por pessoas de confiança, profissionais, familiares, canais especializados, produtos e redes conscientes, entre outros. Mas uma coisa une todos: as habilidades e competências necessárias para que o tema seja de fato discutido e disseminado corretamente.

É na educação que depositamos essa carga, e em todos os níveis traduzidos. Estamos falando de um aprendizado que evolui conforme a mentalidade humana e suas cognições. Que esteja no ensino básico e fundamental, afinal, crianças também cometem suicídio; que desenvolva pelas metáforas adolescentes a importância do tema e desconstrua os padrões e ataques tidos como “comuns” dessa idade ao diferente; complexifique os temas para que tenhamos espaços em universidades para amparar pessoas que se sentem afetadas mentalmente; e que não esqueçamos dos adultos e idosos, aprendendo por canais externos, mídias que devem introduzir de forma educacional a continuidade das gerações e a importância dessas vidas.

A educação, portanto, se torna o alicerce, ou seja, o valor angular para tratarmos o suicídio com responsabilidade na sociedade. Não podemos deixar de pontuar, inclusive, que espaços educacionais precisam se conscientizar dos impactos que exercem sobre os sujeitos que ali são inseridos e em seus arredores. Mais especificamente, estamos falando que, ao

mesmo tempo em que esses espaços conseguem exprimir amparo, podem culminar pelo excesso de cobranças e afetar drasticamente a saúde mental dos envolvidos.

O pensamento de Scolari (2016) contempla a proposta educacional aplicada para a temática do suicídio. Ele propõe um Alfabetismo Transmedia (SCOLARI, p. 8, 2016) como algo que deve ser entendido como uma expansão para novos territórios, transações, mídias, linguagens e práticas de um letramento comunicacional instaurado pelas habilidades técnicas atreladas ao criticismo da leitura.

Em seu quadro, ele subdivide o aprendizado em três etapas, não tidas como evolutivas, mas como uma completude do contexto cultural, tecnológico, social e, mais uma vez, acrescentaremos a mentalidade e a psicologia humanas.

O primeiro, denominado pelo autor apenas como Alfabetismo, consiste em um aprendizado centrado na linguagem impressa de livros, textos e tendo o aprendizado formal das escolas como o cerne dessa disseminação de leitores/escritores ainda em ascensão. Nessa esteira, o segundo momento já recebe o nome de Alfabetismo Mediático, já inserindo suportes como a televisão e outras linguagens audiovisuais como disseminadores do saber, mesmo que pelo formato tradicional das escolas. O objetivo passa a ser desenvolver espectadores críticos, porém ainda em menor escala na produção.

Com o último quadrante, o Alfabetismo Transmedia seria o terceiro nível. As redes digitais são os maiores detentores e disseminadores de informações, habilidades e conteúdos (noticiosos, de entretenimento, didáticos, etc.). O intuito é evoluir esses sujeitos para agentes participativos dessa cultura conectiva. O ecossistema comunicacional digital coloca tudo em uma formação extraescolar, rompendo as paredes e a fixidez dos espaços transportando essa leitura para o valor da subjetivação, para a percepção sensível e para o discernimento dos impactos proporcionados pelas informações circulares.

Dessa forma, cremos que as novas gerações, por vezes mais afetadas mentalmente pelas tecnologias, estão mergulhando em universos que conseguem emitir valores dicotômicos a elas. Por um lado, são ambientes que eximem perigo quando conteúdos tóxicos assumem visibilidade na dinâmica comunicacional; por outro, esse mesmo espaço pode proporcionar conteúdos, habilidades e competências capazes de um desenvolvimento crítico e de uma nova percepção de mundo já com a inserção da conectividade.

Assim, a partir desses novos formatos de ensino e saberes, talvez possamos responder: o que *Thirteen Reasons Why* comunica? Por mais que a resposta seja um emaranhado de múltiplas possibilidades, ao buscar uma solução, é impreterível que tratemos a série a partir de duas visões: suicídio e posvenção.

O conceito de extremidades busca trazer à luz zonas que são entendidas como fronteiras no campo perceptível da estética, inclusive, no quesito das performances e das narrativas. Ao entendermos isso, a temática por si só é colocada em circulação em nível global, justamente pelo formato *streaming* e pelo modelo de negócios assumido pela Netflix.

Ao termos cenas do suicídio amplamente divulgadas e de forma explícita, cabe-nos reconhecer os possíveis impactos que são acrescidos devido a isso. De fato, é um enredo perturbador, que nos coloca no lugar do incômodo, tanto quando lido como gatilho, tanto como nas minúcias da prevenção. Mas o que é comunicado naquela cena é a urgência e o despreparo da humanidade ao ter contato com ela.

A série nos comunica que o suicídio é saúde, economia, política, psicologia, sociologia e tecnologia. E continuamos centralizando esse tema como um peso, um fardo para ser discutido. As extremidades buscam uma leitura contemporânea e crítica para vertentes artísticas que não se enquadram no conceito estético atribuído a movimentos anteriores sensíveis e poéticos, mas que focam nos possíveis deslocamentos entre as linguagens e as competências que essas novas formas do comunicar exercem.

Estamos falando de linguagens que são transmutadas, inclusive pela subjetividade e pelo contexto construído em conjunto, e de uma ação performática que impacta inúmeras áreas do saber e que deixa uma pergunta, mesmo no encerramento da vida da vítima. O suicídio, então, na série, passa a ter o valor de experimentação, ou seja, de hipótese. Hannah Baker, nossa protagonista ficcional, comete o suicídio e cria duas hipóteses: a imitação do ato ou a conscientização das vidas.

Talvez haja um erro nessa leitura, justamente por não reconhecermos durante toda a obra seriada os valores que o mesmo experimento é capaz de performar pelas linguagens em trânsito, a discussão da temática em áreas limítrofes, os fluxos instáveis desses sujeitos sofrimentos enquanto suas dores psíquicas e a oportunidade de tratativas reais e de sua conscientização, inclusive, pelo alfabetismo transmedia anteriormente citado.

Em 2020, a série ganha sua última temporada. Agora, com uma roupagem que não trata o suicídio com tamanha evidência e nitidez, mas que segue com as narrativas dos laços de Hannah. Em todos os episódios, temos contato com a temática da posvenção. Familiares, amigos, relacionamentos digitais ou físicos que mantinham algum elo com a vítima do suicídio.

Pessoas que continuam sobreviventes após uma perda e que precisam de uma análise pelo enlutamento com que passam a conviver. Em outras palavras, os sobreviventes perdem uma pessoa próxima e ganham uma tormenta denominada como luto. O sentimento

conflitante também é verídico para o contexto do que a série expressa. São interferências sobre todos os canais que já mencionamos inúmeras vezes neste estudo e que aumentam a chance de provocar novas vítimas.

A série nos comunica que o suicídio não é fim. Nem para as vítimas. Estamos em uma sociedade latente que clama para falarmos sobre o tema e que pede urgência por espaços de ajuda, inclusive os informais, como o próprio título de *13 Reasons Why* e a experiência estética que proporciona.

Por isso, iremos dar continuidade nessas considerações direcionando nossos olhares para o *site* instrutivo da série criada pela Netflix, acessada por www.13reasonswhy.info. A plataforma possui um *layout* muito básico, mas com funcionalidades muito ricas.

Uma das principais funções está atribuída à personalização por país. Uma barra lateral permite que se escolha o território em que o usuário se encontra e, a partir desse filtro, há uma personalização que consiste no direcionamento de itens simples, como o idioma falado pela aquela localidade, conteúdos com focos específicos à busca pela ajuda dos potenciais sujeitos sofrimentos, como instituições oficiais disponíveis para ajuda (ao selecionar “Brasil”, temos acesso aos recursos do CVV e Safernet, além de um Guia de Discussão elaborado pela Associação Brasileira de Psicologia (ABP), e um conteúdo similar à uma reportagem feito pelo Dr. Jairo Bouer, que recebe o nome de Como Anda Sua Cabeça - Dicas para lidar com os temas da série.

Trazendo esses recursos para a influência da ficcionalidade, ainda temos disponíveis no mesmo *site* vídeos dos atores (não como personagens) tratando diferentes temáticas, como, por exemplo, formas de procurar ajuda. Ao final do *site*, temos um resumo da série, um espaço mais “institucional” cujos conteúdos consistem em uma apresentação da temática abordada, além dos *trailers* da série e do documentário já mencionado.

O *site* não recebeu uma atualização para a 4ª temporada, portanto, apenas a primeira, segunda e terceira possuem esses conteúdos. Vale ressaltar um vídeo em especial que consta na aba: Mensagem do Elenco de *13 Reasons Why*. Um produto audiovisual com menos de um minuto. A proposta desse vídeo é despir a ficcionalidade das personagens e falar da importância da tratativa da temática, no intuito de que a série de fato promova o diálogo, mas assumindo que alguns problemas por ela narrados podem culminar em complicações para esse sujeito. Tanto que, em determinado momento do vídeo, o texto dito é algo próximo de: não assista sozinho caso esteja com problemas e busque um auxílio.

Após essa contextualização, concluímos que a finalidade da página e deste trabalho consistem em alertar sobre a partilha das dores e dos saberes, reconhecendo a importância da

tratativa desse assunto. Ao analisarmos o *site* através de uma ferramenta chamada Similar Web (acessada por www.similarweb.com), conseguimos fazer uma captura do fluxo de usuários do *site* e quais os percursos que eles executaram até o contato com esses recursos ofertados. Alguns dados chamaram nossa atenção, são eles:

- Mais de 68,08% dos acessos acontecem por um dispositivo móvel, sendo que o tempo médio do usuário é algo próximo a 41 segundos (o que não contempla assistir um vídeo por completo da página, mas há a possibilidade de ser direcionado para outro *site* especializado em auxílio, como o CVV, por exemplo).

- O país com a maior cota de tráfego é a Índia (com 10,16% de acessos), o que para nosso estudo é bastante desafiador traçar um paralelo. O mesmo país representa a maior taxa de suicídios do mundo, segundo a OMS em uma pesquisa mais recente (2012). Nesse caso, estamos falando que o país que concentra maiores índices também é o que mais acessa um *site* que visa a reduzir esses números.

Não temos conclusões maiores, até porque os anos de criação do *site* diferem da pesquisa mais atual. Mas vale ressaltar que, se a Índia representa o maior número de acessos e carrega historicamente essa posição no *ranking*, há uma constância no impacto dessa temática sobre os usuários e sujeitos dessa nacionalidade. Talvez o que possamos especular consiste em dizer que o *site*, entendido como um espaço convergido de múltiplas linguagens e tecnologias, não atua de forma isolada, mas como mais uma ferramenta e recurso disponíveis para a valorização da vida.

Nesses acessos, o Brasil é o 5º país a consumir o *site* (somando 5,41% de acessos) e no *ranking* mencionado encontra-se na 8ª posição. É o primeiro país da América Latina em ambas as pesquisas.

Retomando os dados, 94,90% desses acesso são consequência do fluxo causado pela própria plataforma Netflix. Alguns episódios indicam esse *site* e há um botão disponível para que o usuário migre seu fruir para tal suporte. Assim nos perguntamos: qual é o perfil desse usuário que consome esse *site* que agrupa informações sobre a prevenção do suicídio?

Traçando um perfil a partir desses dados, 13reasonswhy.info é acessado por 56,37% de homens na faixa etária entre 25 e 34 anos, representando 30,25%. Esses números são muito relevantes. De acordo com o CVV, os homens são a maioria dessas vítimas, pois, culturalmente falando, seus sentimentos são associados à masculinidade. Além disso, ainda segundo o Centro de Valorização da Vida, o suicídio representa a principal causa de morte entre jovens de 25 a 34 anos, sendo a 15ª causa no mundo.

É importante ressaltar que a plataforma contabiliza os dados dos últimos três meses - essa coleta que estamos apresentando é referente ao intervalo entre março e maio de 2020. Então, a 4ª temporada ainda não havia sido lançada, o que coloca os números em um lugar ainda mais criterioso. São pessoas consumindo tais produtos em um fluxo que não condiz com os picos relacionados aos lançamentos dos episódios de forma direta, mas com o consumo *on demand* e pela tratativa do tema.

As redes também são responsáveis por esse deslocamento. Seguindo a ordem Facebook, Youtube, Twitter e Instagram, o Facebook é a maior rede, com 43,81%. Vale ressaltar que os vídeos mencionados anteriormente são hospedados no Youtube e que o Instagram é a única das redes acima que não possui a função de *hiperlink* em postagens.

Nesses dados, o prognóstico que podemos incitar à reflexão é que os conteúdos comunicacionais, materiais educativos, habilidades de produção e leitura são complementos nesse percurso para que tenhamos mais espaços para o diálogo e incentivo para a busca por ajuda, ao invés do suicídio. O desenvolvimento desse criticismo, inclusive pelos vetores da extremidade, leva-nos a crer que a subjetividade é uma oscilação mental e biótica combinada à tecnologia com seus inúmeros fluxos e outras frentes abióticas.

As leituras, independentemente por quais vetores e critérios utilizados, precisam amadurecer uma competência que mescle as habilidades da produção, a percepção estética e o criticismo que devem ser dados como tarefa de ordem. As extremidades, de que neste estudo nos apropriamos, foram escolhidas justamente por expressarem uma amplitude complexa por tratar do inacabamento desses produtos.

Por vezes, questionamo-nos se mesmo em uma obra seriada audiovisual como 13RW e no suicídio, entendido como uma linguagem comunicacional, de fato não teríamos um ponto final e uma concretude para a narrativa (seja ela a história ficcional, seja a vida real desse sujeito sofrimento). Direcionamos essa percepção para afirmarmos que existem extremidades nas extremidades.

São fluxos, sentimentos, códigos, conectividade, saúde mental, tecnologia... tudo em um emaranhado que se combina em cada cruzamento. Emerge dessa forma uma subjetividade conectiva, habitando um ecossistema comunicacional e lidando com oscilações bióticas e abióticas através de infinitas interações.

Dinâmicas extremas que não conseguimos capturar e que são mutáveis por espaços de tempo desconhecidos pela métrica cronológica. Estamos falando de uma percepção que é variável, assim como a estética também o é. Existem pontas ainda mais fronteiriças em cada

extremidade que Mello apresentou. E não estamos tratando disso como um conceito inadequado, mas como uma expansão possível da leitura.

Dessa forma, acreditamos que existem pontas extremas nas pontas extremas, de modo infinito, conectando esse consumo como os neurônios se conectam em nossa mente e, mais uma vez, sem um ponto final.

Se tínhamos dúvida de que o suicídio representaria um ponto final nessa leitura, interpretação e fruir, conseguimos trazer da própria série e da posvenção que não há um fim. A vítima através desse ato fatal de comunicar-se finaliza sua vida, levando junto de si as respostas, mas deixando muitos outros fluxos que terão interferência mesmo sem sua presença física.

Desse modo, as extremidades reforçam a leitura inacabada, seja pela ausência das respostas, seja por uma subjetividade que se altera de sujeito para sujeito. Não há limites para lermos com esses vetores e, por isso, acreditamos que, mesmo nas pontas mais distantes da desconstrução, da contaminação e do compartilhamento, existem mais ápices extremizados por novas camadas, mas que continuam sendo desenhados pelos caminhos poéticos e sensórios da desconstrução, da contaminação e do compartilhamento.

Para finalizar este estudo, pontuamos a urgência de assumirmos a comunicação como agente potencial de educação, e não estamos falando de espaços formais de aprendizado, mas das linguagens emergentes e das conexões expandidas que são possíveis de exercer tal papel.

O suicídio é apenas uma das temáticas que acreditamos que comunicar é tão importante para um “tratamento” quanto qualquer outro artifício medicamentoso. A comunicação consegue ser morte e vida ao mesmo tempo. Basta direcionar nossos ensinamentos para que a educação consiga pautar escolhas e alternativas positivas para as pessoas, neste estudo, com foco para aquelas que apresentam algum complexo suicida.

Com espaços propícios para tratarmos do suicídio como a valorização da vida das vítimas, conseguimos usar desses produtos e obras como formas de cura, não como um veneno capaz de potencializar uma dor que já existe. Que a comunicação alerte menos para as mortes e consiga promover de forma consciente a luta pelas vidas.

O principal *por que* para acreditarmos em tudo tratado até aqui consiste na afirmação mais concreta deste estudo: o suicídio começa por dentro, mas há pessoas do lado de fora capazes de dividirem esse peso. Todas as vidas são importantes. Não permita que nenhuma seja interrompida. Seja e procure ajuda.

REFERÊNCIAS

- ABRUZZESE, Alberto. **O esplendor da TV: origens e destino da linguagem audiovisual**. Studio Nobel, 2006.
- ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido, derrete. Da estética da forma à estética do fluxo. XVI **Encontro da Compós**. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_233.pdf;. Acesso em 10 de jul. 2018. Curitiba, PR, 2007.
- ASHER, Jay. **Os Treze Porquês**. São Paulo: Ática, 298 p. 2009.
- BIRMAN, Joel. **Laços e desenlaces na contemporaneidade**. Jornal de psicanálise, v. 40, n. 72, p. 47-62, 2007.
- BIRMAN, Joel. **O Sujeito na Contemporaneidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.
- BREITMAN, Karin. **Web Semântica: a Internet do Futuro**. Brasil. Livros Técnicos e Científicos, 2005.
- CANNITO, Newton. **A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio**. Summus Editorial, 2010.
- DA SILVA, Alexandre Rocha. **Semiótica e audiovisualidades: ensaio sobre a natureza do fenômeno audiovisual**. Fronteiras-estudos midiáticos, v. 9, n. 3, p. 145-154, 2007.
- DI FELICE, Massimo. **Paisagens Pós-urbanas**. O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.
- DI FELICE, Massimo. **Ser redes: o formismo digital dos movimentos net-ativistas**. <<http://www.redalyc.org/html/1430/143029360004/>>. Acesso em 15 de jul. 2018. Matrizes, v. 7, n. 2, 2013.
- FERREIRA, Soraya. **A televisão em tempos de convergência**. Editora UFJF, 2014.
- FUKUMITSU, Karina. **Suicídio e Psicoterapia – Uma visão gestáltica**. Série Gestalt-Terapia. Campinas: Livro Pleno, 2005.
- JENKINS, Henry. **Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture**. nyu Press, 2006.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Aleph, 2013.
- LÉVY, Pierre. Pierre Lévy: uma revolução digital só está no começo. **Entrevista concedida a Juremir Machado**. Correio do Povo, v. 14, 2015.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senanc São Paulo, 2005 – p. 243.

MACHADO, Arlindo. **Fim da Televisão?** Revista Famecos. Mídia e Tecnologia. Porto Alegre: PUCRS, janeiro/abril, 2011.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo: o vídeo na cultura digital**. Conexão-Comunicação e Cultura 3.06, 2004.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

MELLO, Christine. **Extremidades: experimentos críticos**. Estação das Letras e Cores Editora, 2017.

MODERNOS, TEMPOS. Charles Chaplin. Paulette Goddard, 1936.

MORIN, Edgar. **A integração cultural**. Cultura de massa no século XX: o espírito do tempo – I: neurose. 4 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária. p.11-85, 1977.

NETFLIX. Disponível em: <http://www.netflix.com.br>; Acesso em: 13 jul. 2020.

O'REILLY, Tim. **O que é a Web 2.0: padrões de design e modelos de negócios para uma nova geração de software**. Disponível em <http://www.cipedya.com/doc/102010>. Acesso em 13 de jul. 2020, v. 5, 2005.

O'REILLY, Tim. **What is web 2.0**. " O'Reilly Media, Inc.", 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista Famecos, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Sujeito, subjetividade e identidade no Ciberespaço**. IN: Leão, Lúcia (org). Derivas: cartografia do ciberespaço. São Paulo: Annablume, Senac. 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Pós-humano: por quê?** Revista USP, n. 74, p. 126-137, 2007.

SCAVACINI, Karen. **Por que precisamos falar sobre o suicídio?** Histórias de sobreviventes do suicídio, p. 7, 2018.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Alfabetismo transmedia: estratégias de aprendizaje informal y competencias mediáticas enlanuevaecología de lacomunicación= Transmedialiteracy: informal learningstrategiesand media skills in the new ecologyof communication**. Telos: Revista de pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad. 2016;(193): 13-23., 2016. SOMMERMAN, Américo. Inter ou transdisciplinaridade. São Paulo: Paulus, v. 21, p. 98, 2016.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. 2002.

SUÁREZ, E., RAMIREZ, J. B., GÓMEZ, M. T., VELÁSQUEZ, N., ROSSINI, Y. G., & ARRIBAS, V. G. **Cobertura periodística sobre el suicidio:** ¿habría riesgo de causar efectos negativos en personas susceptibles? *Persona y bioética*, p. 151-160, 2017.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão:** tecnologia e forma cultural. Tradução: Marcio Serelle; Mário F. I. Viggiano. 1 ed. São Paulo: Boitempo; Belo Horizonte, MG: PUCMinas, 2016.

WOLFF, Michael. **Televisão é a nova televisão.** São Paulo: Globo Livros, 2015.